Nr. 5/Mai 1987
2. Jahrgang
öS 50
sfr 6,–
DM 6,–

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Hochklassig, farbenprächtig und atmosphärisch „Phantasie“ kennt keine Grenzen

Sailing – „hart am Wind“ auf hohen Wellen

Im Anwenderteil

Zwei berühmte C-Compiler

„Zorland“ und „Lattice“ im Test

Software, Joysticks und einen CD-Player zu gewinnen

Nr. 5/Mai 1987 öS 50/sfr 6,–/DM 6,– · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt

c16chris

Das "Muß" für alle C 16*-User

* und C 116/plus 4

SA 2/87

Compute mit

öS 55 sfr 6,50 DM 6,50

Commodore C16 Heimcomputer

C116/plus 4

Sonderheft 2/87

Super C-16 mit 128 K

Spiele, Spiele...

Utilities, Buchhaltung

Malprogramm

Softwarereview

Wettbewerb

Die Diskette & Kassette zum Heft

Aus dem Inhalt:

PRINT
so drucken Sie Transparente

Little Painter
Das tolle Malprogramm
für alle 64k-Versionen

Super Spiele
z. B.: Megazone, Mad Mamba,
Solitaire, Mad Maze

Utilities
Menügenerator u.v.m.

Bestellungen an:
Tronic-Verlag
Stad 35
3440 Eschwege
Tel. (05651) 30011

Lieferung innerhalb einer Woche!

Kassette CSOK 2/2 35,–
Diskette CSOD 2/2 35,–

c16chris

Die Kästchen und ihre „Bedeutung“:

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden. Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten“ von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Hallo, ASM-Freunde!

In dieser Ausgabe feiern wir Premiere: Wir präsentieren zum ersten Mal zwei „Hotlines“. Die gewohnte Hitparade (Top 30 und die „üblichen“ vier Top 10's) sind ebenso vertreten wie die neue Aktion „Vier gegen ASM“, bei der es ja bekanntlich Bares für den Leser zu gewinnen gibt! Glänzend, daß die ASM-Leser so zahlreich mitgemacht haben. Macht weiter so! Vielleicht könntet Ihr uns weiterhin verstärkt Eure persönliche, aktuelle Hit-Liste zuschicken, damit wir die „Top 30“ noch genauer wiedergeben können?

Ihr werdet in der vorliegenden Ausgabe 12 **starke „Anwender-Seiten“** vorfinden, die Euch über den „Markt der Utilities, Toolkits usw. informieren werden. Wir hoffen, daß für jeden „User“ etwas dabei ist!
Desweiteren freuen wir uns, Euch das **Ergebnis der „ASM-Umfrage“** mitteilen zu können. Ihr erinnert Euch? Wir hatten nach den besten und schlechtesten Programmen, Software-Häusern und Händlern gefragt. Die zehn glücklichen Gewinner des ASM-Jahres-Abos sind auch schon ermittelt. Am besten, Ihr schaut Euch mal die Seiten 81 + 82 an. „Bitte umblättern!“

Chefredakteur Manfred Kleimann (Foto: brall).

Die kommenden beiden Ausgaben von ASM werden **Doppelausgaben** sein. Wir haben damit der Tatsache des „real existierenden Sommerloches“ Rechnung tragen müssen: Erfahrungsgemäß gehen in den heißen Monaten nicht nur die ASM-Leser in den (verdienten) Urlaub; auch Programmierer und Hersteller möchten Ihre Haut „zur Sonne tragen“. Somit werden die Ausgaben 6/7 und 8/9 achtwöchentliche sein. Ab September geht's dann wie gewohnt weiter. Und: Dann werden wieder einige Überraschungen auf Euch warten. Doch: Zunächst einmal wieder viel Vergnügen mit der neuen ASM, in der wir wieder einmal eine Reihe von Programmen für Euch unter die Lupe genommen haben.

Eure ASM-Redaktion!

c16chris

ASM – DER INHALT

Kennen Sie sich aus im Filmgeschehen? Stellen Sie Ihr Wissen auf die Probe bei KINOTHEK **42**

Kampf der Giganten: PSION CHESS gegen CHESSMASTER! Wer wird gewinnen? **73**

THE BIG DEAL ist wirklich kein einfacher Job! Dabei ist schon mancher ins Schwitzen gekommen. Vielleicht hilft die heutige KOPFNUSS? **64**

Info Town options

PIPPACOTT

Der Nachfolger ist da: PHANTASIE II macht seinem Namen alle Ehre, denn nur mit viel Fantasie und Kombinationsgabe haben Sie eine Chance, bei diesem Adventure voranzukommen

54

Auch das noch!

Leider müssen wir die MSX-User nochmals bitten, auf ihre „Uchi Matas" aus dem Wettbewerb in ASM 9/86 noch etwas zu warten. Wie uns der Hersteller Martech mitteilte, ist die MSX-Version noch nicht ganz fertiggestellt. Vielen Dank für Eure Geduld.

Eure ASM-Redaktion

ASM

Impressum

Aktueller Software Markt

ASM

TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credé (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Uwe Knierim (uk), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.), Thorsten Hering (th) ● **Freie Mitarbeiter:** Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., C. E. French (c.e.f.) und max. ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Heike Rabe, Tanja Mosebach ●

Urheberrecht: Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden ●

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 55 Mark, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

IVW

ASM aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Ein Star nimmt Abschied:

Sein letzter Einsatz

Programm: Auf Wiedersehen Monty, **System:** Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England.

Einer, der Zeit seines Lebens auf der Flucht war, möchte nun seinen Lebensabend auf einer ruhigen Insel verbringen. Dieses Paradies ist für unseren Maulwurf aber noch sehr sehr fern. Er reist deshalb durch halb Europa, um sich das nötige „Kleingeld" zu ergaunern, welches er für den Kauf der Insel „Montos" benötigt. Doch: Zuvor muß sich unser Held aus seiner Gefangenschaft befreien! Oh, ich vergaß zu erwähnen, wer unser Held ist. Es ist kein Unbekannter: Es ist *Monty Mole!* Er bereitet sich auf seinen letzten Auftritt vor. Der Titel der „Abschiedsvorstellung" **AUF WIEDERSEHEN MONTY.** Natürlich wieder ein Produkt von **GREMLIN GRAPHICS.**

Der arme Maulwurf wird zu allem Überfluß auch noch von „Intermole" gejagt, die alles daransetzt, den nimmermüden Weltenbummler und „Richard Kimble der Software-Geschichte" dingfest zu machen. Monty unterdessen springt, hüpft und klaut, was das Zeug hält. Er weiß, daß er ans Ziel seiner Träume gelangen wird. So wurstelt er sich durch verschiedene europäische Städte, erlebt eine Romanze mit der verführerischen „Julia Mole" in Venedig und eröffnet in Zürich ein Konto, wo er sein Geld sicher wähnt...

Nun, die Grafik des neuen und letzten Monty-Abenteuers ist wie die bereits gewohnte – the same procedure as last year! Die Farben stimmen (Schneider-Version wurde gestestet), der Sound ist in Ordnung, der Spielaufbau ist logisch, die Animation gelungen! Klar, es handelt sich wieder um ein Gerüstspiel. Doch: Monty-Fans wird das nicht jucken!

So beginnt man in der ersten Abteilung in einer unterirdischen Höhle, die auch Monty's „Kerker" ist. Den Wächtern sollte man ausweichen, während man die verschiedenen Treppenstufen emporsteigt oder sich wie „Tarzan" von einer zur nächsten „Liane" schwingt. Ja, springen kann er, der gute alte Monty. Das hat er nicht verlernt.

Steuern können Sie Monty per Stick oder über die Tastatur (Schneider: „Q" = links, „W" = rechts, „P" = rauf, „L" = runter. Springen können Sie mit der Leertaste, fliegen mit der „CTRL-Taste". Spectrum: Selbe Tastenbelegung wie Schneider, nur fliegen mittels „Symbol Shift"!)

In jedem Bild sind einige Geldbeutel zu sehen, die Monty aufsammeln muß (einfach berühren!). Die verschiedenen Gefahrenquellen muß er geschickt umgehen. Und dies ist genau das, was diese Art von Spiel so reizvoll macht: Man ist gezwungen, sich immer wieder eine neue Taktik zurechtzulegen, um „nach oben" zu kommen. Später dann, wenn Mr. Mole in Schweden, Italien oder Frankreich ist, wechselt die Szenerie. So ist z.B. auch „Staffage" zu bewundern, wie beispielsweise der Eiffelturm in Paris...

Ich würde Ihnen gerne zurufen: „Schaut Euch das letzte Abenteuer von Mole an!" Warum? Ganz einfach. Weil es ein überaus interessantes Spielchen ist, das – wie seine Vorgänger – nichts mit Mord und Totschlag zu tun hat. Es geht nur darum, geschickt vorzugehen, den Häschern zu entkommen und genügend Geld zu besorgen, um die „Insel der Glückseligkeit" für unseren Helden zu kaufen. Doch bis dahin ist noch ein weiter Weg. Deshalb sagen wir zunächst: „Sei gegrüßt, Monty". Später haben wir dann immer noch Gelegenheit, uns von dem sympathischen Maulwurf zu verabschieden! Dann heißt es „Auf Wiedersehen, Monty!"

Manfred Kleimann

ASM HIT

Bei der Demo-Version, sowohl Spectrum als auch Schneider, lag noch kein Ton „vor"!

Grafik	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Kopie

Programm: Curse of Sherwood, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest.

Kennen Sie *Robin of Sherwood, Firelord* oder ähnliche Programme? Wenn ja, dann kennen Sie auch schon **CURSE OF SHERWOOD**, denn die Handlung ist absolut identisch. Die Engländer scheinen ja ein ganz besonderes Faible für ihren Nationalhelden Robin Hood zu haben, denn anders kann ich mir nicht erklären, daß nun schon wieder ein neuer Aufguß des bekannten Ich-habe-mich-im-Wald-verlaufen-Themas produziert wurde.

Zur Story: Sie als Waldliebhaber steuern mal wieder einen Robin-Hood-Sprite durch die unbekannten Tiefen des Sherwood Forest, wobei Sie verschiedene Waffen und Gegenstände aufnehmen können. Um das Ganze nicht zu einfach zu machen, gibt es natürlich auch noch eine stattliche Anzahl von Feinden, die Ihnen den Garaus machen wollen. Gegenüber den oben genannten Vorläufern dieses Spiels treten hier allerdings die Gegner ziemlich massiert auf und fangen auch sofort mit ihren Attacken an. Ach ja, bevor ich's vergesse: Das Spiel besitzt tatsächlich eine Neuerung! Treten Sie nämlich mit Ihrem Robin in einen Pilzkreis, so verschwinden Sie und tauchen dann an einem anderen Ort auf. Bei *Firelord* mußte man dazu magische Orte aufsuchen. Soviel also zum Thema Spielidee. Die Grafik ist eigentlich ganz hübsch, aber von der Machart genauso bekannt wie der Rest des Spiels. Der Sound läßt dahingegen zu wünschen übrig, außer ein paar „Klack"-Geräuschen beim Laufen tut sich nicht viel. Alles in allem ist CURSE OF SHERWOOD ein billiges Remake, das niemand braucht. Wer aber immer noch kein Wald-Spielchen hat, der sollte besser auf die Vorgänger zurückgreifen.

Michael Suck

Grafik:	**8**
Sound:	**2**
Spielablauf:	**7**
Motivation:	**2**
Preis/leistung:	**7**

Von Tritten und Fehltritten

Programm: Karate Master, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics/Kingsoft, **Bezugsquelle:** U.a. Kingsoft, Roetgen.

Voll im Trend liegt **KINGSOFT** mit dem neuen, von **GREMLIN GRAPHICS** produzierten Programm **KARATE MASTER.** Diese Spiele, die den User fernöstliche Kampfsportarten via Computer-Monitor nachvollziehen lassen, erfreuen sich bei den Käufern seit jeher besonderer Beliebtheit.

Der KARATE MASTER kann allein gegen den Computer oder gegen einen Mitstreiter gespielt werden. Erfreulich: Zum Laden des Programms wird das Atari-TOS nicht benötigt. So kann man also in Sekundenschnelle darangehen, den ersten Gegner auf die Matte zu schicken. Bevor dies allerdings geschehen kann, muß man (durch Druck auf die Tasten 1 oder 2 beim Erscheinen des Titelbildes) die Zahl der Teilnehmer festlegen. Und dann kann's aber auch schon losgehen: Durch Druck auf den Feuerknopf (ich bevorzuge den Joystick) wird die erste Kampfstätte aufgebaut. Die beiden Fighter erscheinen, und schon tauscht man die ersten Schläge aus. Schon in dieser noch sehr jungen Phase des Spiels fällt die miserable Animation der Kämpfer auf. Die Bewegungen der beiden sind absolut unrealistisch; was sie teilweise an Verrenkungen zustande bringen, würde sicher auch den durchtrainiertesten, wendigsten Asiaten in Erstaunen versetzen.

Dem Spieler stehen die üblichen Tritt- und Schlagvarianten zur Verfügung. Die Steuerung hierbei ist allerdings stark gewöhnungsbedürftig. Im oberen Teil des Bildschirms bewegen sich zwei Kästchen zwischen dem linken und dem rechten Rand hin und her, denen der aktuelle Spielstand zu entnehmen ist. Auf mich hat diese Art der Spielstandsanzeige jedoch eher irritierend gewirkt – ich hätte es für besser gehalten, wenn man diese Tafeln „fest angebracht" hätte.

Ziel des Spielers ist es, bis zu einem Palast vorzudringen. Hierzu müssen sieben Räume durchlaufen und entsprechend viele Gegner bezwungen werden. Hat man jedoch einen Widersacher zu Boden geschickt, so muß zunächst noch eine Hürde genommen werden, bevor man den nächsten Raum betreten kann. Steine (die eigentlich eher wie etwas zu groß geratene Schneebälle aussehen) nämlich fliegen auf den erfolgreichen Kämpfer zu, die nun durch einen gezielten Tritt zum Zerbersten gebracht werden müssen. Natürlich kann man ihnen auch ausweichen, indem man sie überspringt oder sich darunter hinwegduckt; doch das bringt überhaupt nichts, denn sechs zerbrochene Steine sind die Voraussetzung für das Erreichen des nächsten Levels. Eine äußerst schwierige Angelegenheit, die bei mir nach mehrmaligen gescheiterten Versuchen nichts anderes mehr als Frust auslösen konnte. Die Hintergrundgrafiken von KARATE MASTER sind überaus schlicht und bieten wenig Details und Feinheiten. An den Möglichkeiten des Atari ST hat GREMLIN somit voll vorbeigearbeitet. Am besten haben mir bei diesem Programm noch die Schlaggeräusche gefallen, die allein aber den relativ hohen Preis in keinster Weise rechtfertigen. Mein Tip daher: Legen Sie lieber noch einen Zehner drauf, und kaufen Sie sich das Super-Game *International Karate*, wenn Sie Ihre Programmsammlung um ein wirklich gutes Karatespiel bereichern wollen.

Bernd Zimmermann

Grafik	**6**
Sound	**8**
Spielablauf	**5**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Der „Gleichmacher"

Programm: Equalizer, **System:** C-64, **Preis: ca. 10 Mark, Hersteller:** The Power House, London, England.

'Bitte nicht schon wieder **POWER HOUSE!'**, war mein erster Gedanke, als ich die **EQUALIZER**-Kassette in die Datasette einlegte und 'Shift-Run/Stop' drückte. Daß dieses Vorurteil, das sich bei mir durch die drei anderen POWER-HOUSE-Programme gebildet hatte, unbegründet war, sollte ich kurze Zeit später merken. Nachdem das Laden abgeschlossen war, empfing mich eine gute Grafik. Die Musik, die zu hören ist, hat zwar kein Rob-Hubbard-Niveau, ist aber auch recht anständig. Nach dieser freudigen Überraschung fühle ich nun dem Programm richtig auf den Zahn, wie immer ganz besonders kritisch.

Ein kurzer Blick in die mit gutem Willen sechs Zeilen lange Anleitung sagt mir folgendes: Es geht darum, auf der Entwicklungs-Leiter zu steigen, und das ist auch alles. Nun gut, was mich nach dem Druck des gewissen roten Knopfes (Competition Pro) erwartet, ist ein Konglomerat aus 'Ghosts 'n' Goblins', ein wenig 'Pitfall' und einem Kleintierpark. Der Gnom, den ich durch die blitzsauber scrollende Landschaft führe, hat zwei herausragende Eigenschaften: Erstens kann er springen und zweitens schießen, was auch beides dringend vonnöten ist, da es im Videodschungel nur so von angriffswütigen Schnecken und Eidechsen (Level 1) wimmelt. So laufe ich (immer nach rechts), eliminiere das niedere Getier, springe über Abgründe und sammle Bonus- und Entwicklungs(???)-bringende Früchte auf, bis mich ein beherzter Sprung an ein undefinierbares Dings in den nächsten Level befördert. Hier erwartet mich sodann eine andere Grafik sowie neue mordlüsterne Monster, wie z.B. Frösche, bombenwerfende Fliegen (naja 'Bomben' sind es nicht unbedingt) und ein Fluggegner, der wirklich undefinierbar ist, aber ungefähr wie ein gehender Hefeteig aussieht. Im dritten Level wird das Ganze dann noch chaotischer (Kamikaze-Insekten, springende Bälle, etc.). Was nach Level 3 kommt, ist mir bisher verborgen geblieben. Daß noch etwas an Grafik kommen muß, läßt sich den 'Screenshots' auf der Rückseite der Kassettenhülle entnehmen. Leider war in Level 3 für mich bis jetzt immer Sense, was die Motivation natürlich hebt. Aber kommen wir zum Schluß: Der EQUALIZER ist eindeutig das beste Programm der Power-House-Serie, das mir bis jetzt zwischen die Finger geraten ist. Für den niedrigen Preis bietet es eine Menge an Grafik (verschiedene Hintergründe, doch recht viele Sprites) und auch einen annehmbaren Sound (wahlweise Musik oder FX) – ein nettes Spielchen! Eine Fehlinvestition sind die 10 Mark sicherlich nicht!

Ulrich Mühl

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

c16chris

Die „zwei Seiten" des Befreiers

Programm: Liberator, **System:** Atari ST/Farbmonitor, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Micro Value/Tynesoft, England, **Bezugsquelle:** U.a.Profisoft GmbH, Osnabrück, Leisuresoft, Dortmund.

Ein Spiel — zwei Meinungen. Das ist ganz reizvoll – ab und zu! Diesmal lassen sich Thomas und Michael über **LIBERATOR** aus:

Im Weltall ist die Hölle los! Der in langen Jahren ausgehandelte Planetenverbund ist in Gefahr: Eine Gruppe von Rebellen versucht, das ausgeklügelte politische System aus den Fugen zu bringen. Mit Hilfe von modernster Technik haben sie einen Coup gelandet, der große Konflikte hervorruft. Sie nutzten eine Rundreise von hochgestellten Persönlichkeiten des intergalaktischen Verbandes, entführten sie und halten sie nun auf den fünf Gefängnisplaneten der Galaxis gefangen.

Mit einem speziell für solche Aufträge entwickelten Fahrzeug, dem Tactical Hover Gun Craft (kurz: T.H.G.C.) muß der Spieler die Geiseln nun befreien. Auf jedem Planeten stellen sich ihm nicht nur die Rebellen entgegen, sondern auch Androiden und Monster verschiedenster Art steigen aus den Kratern. Obwohl man sich bald einer unüberschaubaren Masse von Rebellen gegenübersieht, muß man mit seinen Protonen-Bömbchen sparsam umgehen: maximal 90 können in dem kleinen Gefährt untergebracht werden. Wer es also versäumt, die herumliegenden Munitionspakete aufzunehmen, kann seine Mission als gescheitert ansehen. Hinzu kommt noch die Tatsache, daß man mit seinem T.H.G.C. in acht verschiedenen Richtungen schießen kann, was zum Sparen von Bomben nicht gerade beiträgt, weil schon mal ein Schuß aus Versehen abgeht.

Auf jedem Planeten hat man ein Zeitlimit, in dem die Mission zu erfüllen ist. In diesen Minuten muß man sich nicht nur durch die Reihen der fanatischen Rebellen kämpfen, sondern die Geiseln auch noch aus dem Gefängnis befreien, indem man die Gitterstäbe zerschießt. Und damit erst gar keine Langeweile aufkommen kann, muß man gleich danach den Transportstrahl zum nächsten Planeten erreichen.

An der Grafik von **LIBERATOR** fallen vor allem die originellen Monster positiv auf. Das Scrolling über die Planetenoberfläche geht eher langsam vor sich, und mit der Güte der Joysticksteuerung ist es auch nicht allzu weit her, doch der Sound kann sich wirklich hören lassen. Neben den üblichen Schießgeräuschen erfreut auch noch ein kleiner Soundtrack die verwöhnten Spielerohren. LIBERATOR ist kein außergewöhnliches Spiel, das die Softwarewelt revolutionieren möchte. Die interessanten Monstersprites sorgen für Abwechslung und wiegen die Schwächen im Scrolling wieder auf. Ein Spiel, das man sich auf jeden Fall einmal ansehen sollte. *Thomas Tai*

Auch auf den Atari ST scheint die Ballerspiel-Welle inzwischen überzuschwappen. Wer nun allerdings glaubt, daß eine gute, leistungsfähige Hardware auch automatisch gute Software erzeugt, muß sich allerdings bei **LIBERATOR**, einem neuen Produkt aus dem Hause **TYNESOFT**, eines besseren belehren lassen.

Zur Spielhandlung: Sie als Spieler befinden sich in einem sogenannten „Tactical Hover Gun Craft" (welches ein bißchen einer Badewanne ähnelt) und haben die Aufgabe, dieses erfolgreich durch Feindesland zu steuern. Aber nicht genug damit, daß Sie den zahlreichen Aliens den Garaus machen müssen, nein, zusätzlich ist es auch noch Ihr Schicksal, auf fünf verschiedenen Planeten Ihre Gefährten zu befreien, die von rebellischen Androiden gefangengehalten werden (übrigens: Kennen Sie *Green Beret?*).

Die Grafik dieses Spiels gehört dabei wohl kaum zum ST-Standard; viel eher hat man das Gefühl, vor einem leicht aufgemotzten C-64 zu sitzen, denn auf dem Bildschirm tut sich nicht allzu viel. Die Spielfigur mit der „Badewanne" ist zum Beispiel recht einfallslos und eckig gestaltet, die feindlichen Androiden ähneln ein bißchen den altbekannten Strichmännchen, und auch die Farbenvielfalt haut einen nicht gerade vom Hocker. Hinzu kommt, daß die Animation der Spielfiguren so ungefähr das Schlechteste ist, was ich je auf einem ST gesehen habe. Der Held des Spiels kann sich nicht diagonal bewegen, und die Geschwindigkeit, mit der er durch die Landschaft kriecht, erzeugt eigentlich nur ein langanhaltendes Gähnen beim Spieler, aber beileibe keine Spannung. Einen Trost hat man aber doch: Die feindlichen Aliens bewegen sich genauso ermüdend, nur mit dem Unterschied, daß das starke Ruckeln in ihren Bewegungen zusätzlich noch die Augen des Spielers belastet (eine Konvertierung des Programms auf den ZX 81 dürfte also nicht schwer fallen).

Ach ja, bevor ich's vergesse: Sound gibt es bei dem Spiel ja auch noch! Allerdings beschränkt sich dieser auf eine langweilige, nervtötende Melodie, die den gähnenden Spieler allenfalls vom Schlafen abhält, aber keinesfalls den Spielspaß erhöht. Fazit: LIBERATOR ist ein einfallsloses, schlecht gemachtes Ballerspiel, das die Möglichkeiten des Atari ST bei weitem nicht ausnutzt. Mit einem Wort: Überflüssig. *Michael Suck*

Das Urteil Michaels:

Grafik:	5
Sound:	2
Spielablauf:	3
Motivation:	1
Preis/Leistung:	1

Und das meint Thomas:

Grafik:	6
Sound:	9
Spielablauf:	8
Motivation:	7
Preis/Leistung:	5

„Balla, balla"

Programm: Delta, **System:** C-64, **Preis:** Kass. ca. 40 Mark, Disk. ca. 60 Mark, **Hersteller:** Thalamus, England, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München; Leisuresoft, Dortmund.

Das englische Software-Haus **THALAMUS** ist vielen von Ihnen als Hersteller des Super-Ballerspiels *Sanxion* sicher schon ein Begriff. Nun legt die Firma ihr neues Werk vor, das wiederum aus der Feder von THALAMUS' Starprogrammierer Stavros Fasculas stammt.

Bei **DELTA**, dem *Sanxion*-Nachfolger, müssen Sie mit Ihrem Raumschiff einen Teil des Universums von angreifenden Aliens (Dacoits) befreien. Passen Sie bei Ihrer Mission darauf auf, daß Ihr Schiff nicht mit denen des Gegners kollidiert oder vom Feind abgeschossen wird. Ein (allzeit) probates Mittel zur Vorsorge: Schießen Sie auf alles, was da kreucht und fleucht. Haben Sie alle Dacoits in einer Zone beseitigt, so wird Ihnen eine andere Zone mit neuen Gefahren zugeteilt.

Zu Beginn des Spiels wird der User mit einem Bomben-Sound begrüßt, während des Geschehens bekommt man allerdings außer ein paar Piepsern nicht mehr viel zu hören. Sie steuern Ihr Raumschiff von links nach rechts, wobei Ihre Feinde Ihnen von der rechten Seite entgegenkommen. In jeder Zone können Sie über einige Felder fliegen, die Ihre Munition und Ihre Waffen aufbessern.

Die Grafik des Programms ist nicht schlecht, aber auch nicht außergewöhnlich. Die Spielidee ist schon recht alt und abgegriffen – allzu viel ähnlich angelegte, teilweise besser gemachte Spiele dieser Art hat man inzwischen auf seinem Homecomputer gesehen. Wer seine Programmsammlung unbedingt noch um ein Ballerspiel bereichern will, der ist meiner Ansicht nach mit DELTAs Vorgänger *Sanxion* besser bedient. *cb/bez*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

c16chris

Da steht er nun, der arme Tor...

Programm: Agent X, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest.
„Da steht er nun, der arme Tor...“ Die Rede ist vom draufgängerischen **AGENT X**, der von **MASTERTRONIC** in die Welt gesetzt wurde. Es handelt sich bei diesem Action-Adventure um ein Low Budget-Produkt von hoher Qualität! Das kommt nicht alle Tage vor. Doch: MASTERTRONIC hat es fertiggebracht, ein grafisch ansprechendes und „spielerisch“ interessantes Spiel zu produzieren.
Was zeichnet den AGENT X aus? Die Story zunächst einmal nicht. Es geht wieder einmal um die Geschichte der Befreiung eines Staatspräsidenten, der sich in den Klauen eines verrückten Professors („Mad Professor“) befindet. Eine Gehirnwäsche soll den Präsidenten veranlassen, den Dritten Weltkrieg heraufzubeschwören...- Die Grafik und die Animation ist ausgezeichnet. Man erkennt den Super-Agenten an seinen „typischen“ Merkmalen (Trenchcoat & 30er-Jahre-Hut). Der Bildschirmaufbau ist ordentlich, dh. groß und übersichtlich. Der Sound kann – weil spectrummäßig – hier ruhig vernachlässigt werden. Zum Spielablauf: Gleich zu Beginn des Spieles sehen Sie unseren Agenten hinter dem Steuer seines Wagens. Er befindet sich auf dem Weg zur Mine des Professors, wo sich auch der hohe Beamte befindet. Bei diesem Teilabschnitt müssen Sie Lastwagen, anderen Autos und Hindernissen ausweichen (der Wagen des „X“ ist mit einer „Sprungvorrichtung“ ausgestattet, die es ermöglicht, von Zeit zu Zeit über die Gefahrenherde zu „jumpen“. Wenn Sie an der Mine angekommen sind, wird der zweite Teil nachgeladen! Hier muß sich der Agent durch die Räumlichkeiten vorkämpfen, um schließlich das Laboratorium des „Verrückten“ zu erreichen. Mit den Angreifern geht unser cooler Held nicht gerade zimperlich um: Er feuert aus seiner Laser-Pistole und versucht, alles, was ihm der Prof entgegenwirft, zu zerstören. Haben Sie genügend dieser „Unannehmlichkeiten“ getroffen, haben Sie die Chance, den Prof selbst zu eliminieren. Verfehlen Sie Ihr Ziel, so müssen Sie wieder von vorn beginnen!
Ist es Ihnen aber gelungen, den Professor auszuschalten und den Präsidenten zu retten, müssen Sie mit Ihrem Landesvater durch verschiedene Tunnel fliegen, um das „rettende Ufer“ zu erreichen. Bis dahin ist es schon ein langer Weg; aber es gibt noch mehr Überraschungen, die Auf „X“ und den Spieler warten...
Will man ein Fazit ziehen, so könnte es folgendermaßen aussehen: Überragende Grafik, mittelmäßiger Sound, sehr guter Spielablauf und „gesunde“ Spielmotivation. Anmerkung: Auch das Nachladen der einzelnen Teile machte bei dem 10-Marks-Produkt keinerlei Schwierigkeiten. Für alle Spectrum-User ein Muß!

Manfred Kleimann

ASM HIT

Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	10

Amiga-„Spielereien“

Progamm: Space Battle, **System:** Amiga, **Preis:** 69,- DM, **Hersteller und Bezugsquelle:** Diamond Software, 0721/ 26404
Ob Sie nun METEORSTORM, ASTEROIDS oder **SPACE BATTLE** heißen, sie sind irgendwie alle gleich und vor allem: jeder Computertyp benötigt mindestens eine Version davon. *SPACE BATTLE* ist nun die Amiga-Version dieses Spielhallen-Klassikers. Auch für dem Amiga ist dieses Programm nicht mehr taufrisch. Die Hersteller besaßen eines der ersten Entwicklungspakete des Amiga's und programmierten *SPACE BATTLE* in erster Linie, um die Möglichkeiten dieses Computers kennenzulernen. Dabei ist ein Spiel herausgekommen, welches neben einer fantastischen Umsetzung der Grundspielidee noch einige Spielereien besitzt, die so nicht unbedingt nötig sind, aber auch nicht störend wirken. Der Spielsinn selbst besteht darin, von Level zu Level mehr werdende Meteoriten durch gezielte Schüsse zu zerteilen, bis sie so klein sind, daß sie eliminiert werden können. Dabei stören allerlei Ufos und machen die Aufgabe wirklich nicht leicht.
Besonders aggressiv ist der Ballersound; der dem Spiel einen ausgesprochenen kämpferischen Stempel aufdrückt. In allen anderen Dingen entspricht *SPACE BATTLE* den bekannten Spielhallenversionen. Ein Amiga-Oldie (klingt etwas paradox), der in keiner Spielesammlung fehlen darf.

Uwe Knierim

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

SPACE BATTLE

Rambo ist „im Wald“

Programm: Commando 86, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** Ca. 40 DM, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München; T.S. Datensysteme, Nürnberg.
Hilfe, Hilfe, **ELITE** fällt nichts Neues mehr ein. **COMMANDO 86** ist das Nachfolgeprogramm des vor einiger Zeit erschienenen Action-Games *Commando*, einer Version des Spielhallenhits *Space Invasion.* Obwohl die Spielhandlung damals schon sehr umstritten war, haut der Nachfolger voll in dieselbe Kerbe.
Nach dem Laden des Programms ertönt ein langweiliger Sound aus dem Lautsprecher des Monitors, und man hat die Wahl zwischen dem Ein- und Zwei-Spieler-Modus, wobei bei letzterem beide Spielfiguren gleichzeitig gesteuert werden. Nach dem Spielstart befindet man sich dann sofort in feindlichem Gebiet (wie könnte es auch anders sein) und muß sich durch ein Labyrinth kämpfen. Im Labyrinth liegen viele Dinge, die einem das Soldatenleben leichter machen, so zum Beispiel Drahtzangen, Schutzschilder, Pistolen und Benzin, das, wenn man daran nippt, die Energiepunkte hochschnellen läßt (ein sehr origineller Einfall, wenn man überlegt, daß die Spielfigur ja zu Fuß geht). Außerdem machen einem natürlich noch viele feindliche Söldner (und später auch noch Panzer) das Leben schwer; Freunde großangelegter Metzeleien kommen also voll auf ihre Kosten.
Neben der äußerst zweifelhaften Spielhandlung fallen auch die mittelmäßige Grafik und der Sound nachteilig ins Gewicht, denn der Vorgänger hatte da einiges mehr zu bieten. Ein Wort noch zum Thema Spannung: Wenn Sie nicht schon nach dem ersten Level eingeschlafen sind, warten noch viele weitere ermüdende Level auf Sie.
Fazit: Bei COMMANDO 86 hat man das *Gauntlet*-Spielprinzip anscheinend mit der Absicht kopiert, mit einem billigen Remake viel Geld zu verdienen, Hauptsache, alle haben ihr heißersehntes COMMANDO II. ELITE sollte lieber auf Qualität als auf Quantität setzen.

Carsten Borgmeier, msu

Grafik:	6
Sound:	5
Spielablauf:	6
Motivation:	4
Preis/Leistung:	5

c16chris

Die Star Class

Programm: Shadow Skimmer, **System:** Spectrum, **Preis:** 30 Mark, **Hersteller:** The Edge, Softek International Ltd, England.

Warum mußte es gerade mich treffen? Nun befinde ich mich auf einem Ausflug im All, der schon fünf Jahre dauert, und ausgerechnet jetzt muß der Computer verrückt spielen! Mein Raumgleiter fliegt noch, und der „Flip"-Mechanismus tut auch noch seine Dienste, aber ich sollte doch lieber auf dem nächsten Raumschiff landen und das Ganze durchchecken lassen. Da ist ja die STAR CLASS! Schnell das Verteidigungs- und das Kontrollsystem ausschalten und durch die nächste Schleuse fliegen. Verdammt! Jetzt klemmt die verdammte Schleuse, ist wohl ein uralt-Modell aus dem 23. Jahrhundert. Na, das ging ja gerade nochmal gut. Mein kleiner Bordcomputer meldet sich mit einer Karte von der STAR CLASS und zeigt meinen Zielort an. Darunter steht in kleinen, unleserlichen Zeilen die Mitteilung, daß das Sicherheitssystem nicht ausgeschaltet worden ist. Prost Mahlzeit!
Jetzt darf ich zum anderen Ende der Star Class schaukeln und muß mich auch noch vor den Droiden in acht nehmen. Warum muß mir das passieren? Ausgerechnet mir??
Tja, Ihnen könnte das auch leicht passieren, wenn Sie das neueste Programm von **THE EDGE** spielen, denn bei **SHADOW SKIMMER** steht es nicht zu Ihrem besten. Nach dem Laden ertönt zunächst ein Brummen, das langsam leiser wird, und eine Variation des bekannten STAR WARS THEME ist zu hören. Aber schlecht ist der Sound nicht. Nach dem Wählen des Joysticks (trotz Joystick muß man einen Finger während des Spielens auf der Tastatur lassen) geht das Rennen am dritten Sektor (der Zielort) los. Die Grafik ist schon nach den ersten Spielminuten beeindruckend. Zuerst befindet sich der Gleiter auf der STAR CLASS, doch mittels Schleusen kann man auch in das Innere des Schiffes gelangen. Dieses ist auch wichtig, denn um in einen anderen Sektor zu kommen, muß jeweils ein Schlüssel (Gizmo genannt) gefunden und zerstört werden. Das Spiel hat gerade angefangen, da wird man auch schon angegriffen. Logo, an Bord unseres Gleiters gibt es auch Pulse-Lasers, aber die bringen nicht das, was man von ihnen erwartet. Berührt man nun einen Droiden oder Alien bzw. deren Schüsse, so wird der Gleiter wie ein Ball durch die Gegend geschleudert. Aber in was für einer Geschwindigkeit! Leider wird auch gleichzeitig die Energie der Schutzschirme dezimiert. Und das macht das Programm nahezu unspielbar, es erfordert schon einiges an Geschick und Glück, ins zweite Level (sprich Sektor) zu kommen. Aber das wird mit einer noch besseren Grafik belohnt (und mit noch gemeineren Aliens bestraft). Es macht richtig Spaß, auf dem Raumschiff umherzufliegen: Man fliegt, grafisch gut dargestellt, unter Rohren und Zuleitungen durch und gleitet über Gitter. Manchmal ist es jedoch nötig (aufgrund der Höhe), den Gleiter zu drehen. Mit der Taste CAPS wendet sich der Gleiter, und man fliegt etwas flacher. Doch nun kann man auch leichter angegriffen werden, also Vorsicht! Ist man durch eine Schleuse (das sind die Platten mit den Nummern) gekommen, fliegt man durch Gänge, in denen es, Gott sei Dank, keine Aliens gibt. Doch sollte man sich beeilen, da dem Spieler nicht viel Zeit bleibt. Die Grafik ist wirklich beachtlich (keine einfarbigen Bilder, sondern voll in Farbe), die Programmgeschwindigkeit rasend, was die Joystick-Artisten freuen wird, der Sound liegt (etwas) über dem Durchschnitt. Von *SHADOWSKIMMER* wird bald jeder Spectrum-User reden, denn es ist wirklich ein Superspiel!

Stefan Swiergiel

ASM HIT

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Untertage

Programm: Anfractuos, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Interceptor Micros, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

ANFRACTUOS ist ein neues Spiel des englischen Herstellers **INTERCEPTOR MICROS**, welches den Spieler wieder einmal ein Abenteuer untertage erleben läßt. In einer verlassenen Mine nämlich müssen Sie einen Droiden herumführen und ihn acht Treibstofftanks sowie vier Waffen finden lassen. Haben Sie diese Dinge entdeckt, so müssen Sie sich den Weg zurück zu Ihrem Raumschiff bahnen. Den Ihnen entgegenkommenden Aliens müssen Sie mit aller Vorsicht begegnen, denn sie haben eine ganz ungewöhnliche Eigenschaft. Werden sie nämlich abgeknallt, so segnen sie zwar prompt das Zeitliche (wie sich das gehört); doch von ihren Körpern prallen die Geschosse ab und kommen als Bumerang auf den Schützen zurück.
Recht sympathisch dargestellt ist der kleine Roboter, der für Sie die Dreckarbeit machen muß. Nicht nur er, sondern die gesamte Handlung wurde relativ gut animiert. Die Grafiken des Programms sind ordentlich. Zwar ist der Spielablauf alles andere als originell, doch wird das Geschehen recht ansprechend präsentiert, so daß man das Spiel, gemessen am Preis, empfehlen kann.

bez

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Amateurhaft

Programm: Terminator, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** The Power House/ Alpha Omega, England, **Bezugsquelle:** U. a. Leisure-Soft, Dortmund.

Seit einiger Zeit wirft Alpha Omega unter dem Label **THE POWER HOUSE** Billigsoftware auf den Markt. Ein Vertreter dieser Softwaregattung ist auch das mir vorliegende Programm **TERMINATOR** von dem (am 26. April) 19jährigen Engländer Gavin Raeburn, der hüben wie drüben wohl keine bedeutende Persönlichkeit sein dürfte. Was ist Terminator? Das läßt sich etwa wie folgt definieren: Man nehme ein wenig *Uridium* und lasse die Hintergrundgrafik weg. Diese entnimmt man dann aus *Skramble*. Nun ahmt man noch recht amateurhaft den Titelscreen und die Riesenlaufschrift von erstgenanntem URIDIUM nach, unterlege das Ganze mit einer recht mißglückten Musik, und plötzlich hat man den TERMINATOR für 9,95 DM.
Zur Grafik (sie ist immer noch das Beste am ganzen Programm) bleibt zu bemerken, daß sie weder den Standard des einen noch des anderen Vorbilds auch nur annähernd erreicht. Nun etwas zur Programmierung der feindlichen Angriffswellen (wobei diese Bezeichnung eigentlich nicht zu dem paßt, was sich auf dem Bildschirm tut). Beim Probespielen konnte ich lediglich drei (!) verschiedene Angreifer ausmachen, die immer schön der Reihe nach in immer exakt demselben Anflugschema auf mich zukamen. Also, irgendwie fällt bei mir, wenn ich so etwas sehe (immerhin wird das Programm professionell vertrieben), die Motivation haltlos dem Nullpunkt entgegen. Jetzt noch der Sound: Die Titelmelodie ist, wie bereits erwähnt, nicht gerade ein Ohrenschmaus. Die FX (Soundeffekte), die während des Spiels auf einen losgelassen werden, hat man auch schon vor zwei Jahren gehört. Das einzige, was mir am TERMINATOR auffiel, war der auf der Kassette beigefügte „Free Audio Track" (ein Musikstück, das sich als Zugabe auf der Kassette befindet). Das Stück heißt anscheinend „Let the Moon shine on Me" (Laß den Mond auf mich scheinen). Nun, ob der Mond auf den TERMINATOR scheinen wird, ist unklar: einen Platz an der Sonne wird dieses Programm keinesfalls ergattern!

uli

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	6

Springball bringt Super-Power

Programm: Airball, **System:** Dragon 32/64/200, Tandy Colour, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England.

„Der boshafte Zauberer aus *Wizards Quest* wurde in einen Ball verwandelt und in das Labyrinth geschickt, um ein Zauberbuch zu finden und dies zurückzubringen, damit er ein noch mächtigerer Zauberer werden kann..." Dies ist die nicht gerade berauschend klingende Story nach dem „A-im-Labyrinth-von-B-muß-Gegenstand-C-suchen-Schema". Das Spiel heißt **AIRBALL** und ist von **MICRODEAL** aus Cornwall. Ich lade also die Kassette. Nach kurzer Zeit erscheint das grinsende Antlitz von Cuthbert, was mir sagt, daß das Laden wohl etwas länger dauern wird. Ich vertiefe mich also in die magere Anleitung und lese: Man steuert den Ball durch ein Labyrinth. Der Ball verliert an Luft, strömt sie ganz aus, so platzt der Ball. Um dies zu verhindern, kann man den Ball zu einer Pumpe steuern und ihn wieder aufblasen. Allerdings platzt er auch bei Überdruck! Durch Drücken der „SPACE-Taste" kann man Objekte aufnehmen und, wenn Platz dazu ist, auch wieder ablegen. Gespielt wird wahlweise mit Joystick (für Masochisten) oder Tastatur (für Anfänger). Springen kann der Ball durch Drücken auf „SHIFT".

Gleich nach dem Ladevorgang schallt mir ein vierstimmiger Sound von ungewohnter Klarheit entgegen. Nun starte ich das Spiel, und mich haut's fast vom Hocker: einwandfreie 3D-Grafik ohne Mängel. In den Ekken des Raumes sind Mauersteine. Der Startraum hat vier Türen, und in der Mitte steht auf einer Art Stange mein Ball. Erst, als es kracht und die Fetzen des Balls durch den Raum fliegen, merke ich, daß die Stange wohl die Pumpe sein muß. Beim nächsten Mal rolle ich also rechtzeitig von der Pumpe ab und gelange in den zweiten Raum. Über eine Bodenwelle geht's weiter. Dort im Raum stehen zwei Statuen und ein Stapel Kisten. Da ich hier zunächst nichts Besonderes entdecke, geht's weiter. Es tauchen Kugeln mit Stacheln auf, mit denen eine Berührung „tödlich" ist; es gibt ähnliche, stachelige Walzen und, was hundsgemein ist, Totenschädel als „Bodenbelag".

Nach dem Laden rollt der Ball nur in vier Richtungen, durch „D" kann man allerdings auch auf acht umschalten. Dann können die Diagonalen gerollt bzw. gesprungen werden, was während des Spiels an einigen Stellen unbedingt notwendig ist. Mit „P" wird der Pausenmode aktiviert.

Na ja, durch einiges Springen, Rollen oder mit der nötigen Portion Glück bahne ich mir den Weg durch das fantastische Labyrinth. Hin und wieder liegen Diamanten herum, deren Aufsammeln Punkte einbringt. Als ich mir dann ein paar Kisten vom Stapel hole, entdecke ich das Zauberbuch. „Schade, nun ist das Spiel schon gelöst", denke ich und bin etwas enttäuscht. Ich fahre also mit dem Buch zurück in den Startraum und lege es hin. Es erscheint ein lobender Text. „Jemand" fragt mich, ob ich weitermachen möchte. Ich bejahe dies, und schon taucht eine Liste von Gegenständen auf, die ich, immer noch „Ball-Magier", suchen und in den Startraum bringen soll. Also, los! Das Ganze quasi wieder von vorne. Immer weiter dringe ich in das Gewirr von Gängen ein, auf der verzweifelten Suche nach einer Pumpe oder einem Objekt.

Schließlich macht es „BUMM", und weg ist auch der letzte Ball. Was auch hier wieder auffällt, ist, daß die Anleitung ziemlich knapp ausgefallen ist und etwas sehr Nützliches gar nicht erwähnt: Mit „S" fährt der Ball normal; drückt man aber „F", so schießt er um ein Vielfaches schneller durch die Landschaft! Das spart ganz schön Luft. AIRBALL gehört wirklich zu dem Allerfeinsten, was es für den Dragon an Spielsoftware gibt. Die ruckfreien Bewegungen und die Supergrafik sprechen schon für sich! Dieses Spiel ist ein absolutes Top-Programm. Und für den Preis ein absolutes Muß! Einziger Nachteil: Die Kassette, auf der es sich befindet. Die für Floppy-Besitzer eintönige Lade-Warte-Zeit ist ein Dorn im Auge. Na ja, trotz allem, weiter so, MICRODEAL! Diese Luftblase platzt nicht so schnell! *Lothar Fritsch*

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

JOYSOFT
GABRIELE HATMANN

NEU! NEU! NEU! NEU!

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage

Wahnsinns Auswahl – Top-Neuheiten – Service
Blitz-Nachnahme Inland 5,00 DM, Ausland 10,00DM
– kostenlose aktuelle Preisliste anfordern –
RIESEN-KATALOG (Spielebeschreibungen) 2,00DM

SUPER-GAMES
SUPER-GAMES
SUPER-GAMES

Na endlich!
LEADERBOARD II
(Executive Edition)
C64 CASS **32,00**
C64 DISK **44,90**

Einfach faszinierend...
KRACKOUT
spannend, fesselnd!
C64 CASS **32,00**
C64 DISK **44,90**

Poker gegen 2 Frauen
STRIP POKER
AMIGA **49,–**
das die Fetzen fliegen.

Strategische Simulation
KAMPFGRUPPE
C64, ATARI 800 DISK
69,–
ein SSI-Superlativ

Ballern bis es qualmt
NEMISIS
C64, CPC **32,– CAS** **42,– DISK**
für heiße Aktion-Nächte

Bowling, Darts, Air Hockey
INDOOR SPORTS
C64 DISK **39,90**
Sport mal nicht im Freien

Versand-Telefon (02 21) 41 66 34
24 Stunden-Telefon (02 21) 42 55 66

Filiale Köln 41
Berrenrather Straße 159
5000 Köln 41
Tel.: (0221) 416634

Filiale Köln 1
Matthiasstraße 24-26
5000 Köln 1
Tel.: (0221) 239526

Filiale Düsseldorf
Humboldstraße 84
4000 Düsseldorf 1
Tel.: (0221) 6801403

Schlechtes Beispiel

Programm: Return of the Space Warriors, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** The Power House, London, England.

High-Score-Table, Steuerung wahlweise über Tastatur oder Joystick, Zwei-Spieler-Option, fünf einstellbare Levels, eine nette, wenn auch uralte, Musik na, wie klingt das?? Gut, oder?? Dann werde ich ihnen jetzt mal was sagen: **THE RETURN OF THE SPACE WARRIORS** von **THE POWER HOUSE** ist eines der schlechtesten Programme, die ich in meiner „Laufbahn" gesehen habe!

Zugegeben, die Accessoires sind beispielhaft, aber das Spiel an sich kann man (der Ausführung wegen) vergessen, jawoll!

Also, die Idee ist ja echt ganz gut. Schließlich ist sie ja auch abgeschaut, denn 'die Kirschen aus Nachbars Garten' sind nun mal viel besser als die eigenen. Falls jemand den Spielhallenautomaten JOUST nicht kennt, hier kurz die Beschreibung des Geschehens: Auf dem Bildschirm verteilt sind mehrere Plattformen, den unteren Rand des Bildschirms begrenzt ein Lavasee. Die Aufgabe ist es, mit einem Straußenreiter andere (feindliche) Straußenreiter von oberhalb zu rammen, um sie so unschädlich zu machen. Damit die ganze Geschichte aber nicht so ganz einfach ist, verliert der jeweils unterlegene (Vogel-) Strauß ein Ei (sowas soll ja vorkommen), aus dem, sofern man es nicht mit dem eigenen (wieder Vogel-)Strauß zertritt, ein neuer Straußenreiter schlüpft, der einem das Leben doppelt schwer macht, da er erheblich schneller und wendiger ist als seine Artgenossen. Nun, aus den prächtigen Straußenreitern sind recht unförmige 'Dinger mit Sichtfenster' geworden, der Sound wurde minimiert, und des Spielers Motivation (falls überhaupt jemand R.O.T.S.W. spielt) sinkt schier unaufhörlich.

Andere Spiele gleicher Preisklasse sind größtenteils besser als dieses Machwerk! Bemerkenswert gut auf das Spiel abgestimmt war der 'Free Audio Track' (ein Musikstück von einem Amateur-positiv gemeint-, der sich H.E.X. nennt, welches sich hinter dem Programm auf der Kassette befindet). Hier singt irgendjemand in einem bestimmten Zusammenhang des öfteren 'too late' (zu spät), denn wenn man die 10 DM für R.O.T.Z. (mein Kürzel für 'Return of the) erst einmal bezahlt hat, ist es wirklich zu spät; Software ist nämlich vom Umtausch ausgeschlossen! Einzig und allein der niedrige Preis hat das Spiel vor der Kür zum 'Flop' gerettet. Falls doch jemand 10 DM zuviel haben sollte: Tun Sie sich das nicht an, spenden sie das Geld besser für einen guten Zweck, oder noch besser: Schocken sie es mir. Ich werde ihnen ewig dankbar sein! *Ulrich Mühl*

Grafik	2
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Es „breakt" wieder

Programm: Arkanoid, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** Commodore ca. 40 Mark (Disk.), ca. 30 Mark (Kass.), Schneider ca. 45 Mark (Disk.), ca. 30 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Imagine, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Zur Zeit wird von verschiedenen Software-Firmen das altbekannte *Breakout* in neuem Gewand angeboten. Zu diesem Genre zählt auch **ARKANOID**, das dem gleichnamigen Spielhallenprogramm nachempfunden ist.

Der Spielverlauf (ich testete die Commodore-Version) ist dabei völlig identisch. Natürlich ist die Grafik nicht so gut wie beim Automaten, ist aber für eine Homecomputer-Umsetzung sehr gut gelungen. Als ich das Spiel geladen hatte, dachte ich, ich sitze vor dem Spielautomaten.

Aus der Tiefe

Programm: Nether Earth, **System:** Spectrum, Schneider, C-64, **Hersteller:** Argus Press Software, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass Hause Games, Felsberg.

Es geschah vor langer, langer Zeit, daß plötzlich eine unbekannte Rasse von Lebewesen aus den Tiefen der Erde emporkam. Sie waren mit überlegenen Waffen ausgerüstet und eroberten damit in kürzester Zeit die gesamte Erde. Einer jedoch, ein Captain namens Fergus McCaffery, konnte den Eroberern entgehen und gründete eine Widerstandsbewegung, allerdings ohne viel Erfolg. Sie als Spieler müssen sich nun in die Rolle des erfolglosen Captains versetzen, damit nun endlich die siebzehnte Offensive der Widerständler von Erfolg gekrönt wird. **ARGUS PRESS SOFTWARE** legt mit **NETHER EARTH** ein Spiel mit einer Mischung aus Strategie- und Arcade-Elementen vor, das eigentlich recht gut gelungen ist. Ziel des Spiels ist es, drei feindliche Kriegsbasen zu zerstören, womit allerdings noch nicht die Erde befreit ist, denn den „Rest" müssen Sie dem guten McCaffery allein überlassen (das Spiel endet nämlich mit der Zerstörung der drei Kriegsbasen). Um den Gegner zu schlagen, gibt es allerdings nur eine Möglichkeit: Sie müssen dessen eigene Waffen benutzen.

Allerdings wäre es nun wirklich zu einfach, wenn Sie diese Waffen gleich einfach so verwenden könnten, vielmehr müssen Sie sich Ihre Kampfroboter erst zusammenbasteln. Als Spieler steuern Sie ein sogenanntes „Anti-Grav-Vehicle" durch die einzige Kriegsbasis, die Sie selbst unter Kontrolle haben. Wenn Sie nun auf einem Klötzchen mit dem Buchstaben „H" landen, erhalten Sie ein umfangreiches Menü, mit dem sich beliebig viele Roboter basteln lassen. Doch Vorsicht: Zu Anfang des Spieles besitzen Sie nur 20 „Resource Units", die Sie für den Bau verbraten können (Eine Atombombe kostet z.B. schon 20 Einheiten, eine Kanone dagegen nur 2). Für jeden Tag aber, den Sie überleben, erhalten Sie weitere Einheiten hinzu. Wichtig ist hierbei, daß Sie zunächst nur einige kleinere Roboter bauen, um die feindlichen Roboter abzuwehren. Ein zusätzlicher Gag ist der, Robot-Fabriken gefangennehmen zu können. Dabei gibt es neutrale, eigene und gegnerische Fabriken. Gelangen Sie in den Besitz gegnerischer Fabriken, so können Ihre Feinde logischerweise weniger Roboter bauen und Sie selbst haben Spielvorteile. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, den gebauten Robotern bestimmte Aufgaben zuzuweisen (wie sollte der Spieler denn auch alle selbst steuern?). So können

Was da die Programmierer aus dem Computer herausgekitzelt haben, ist ein Muß für jeden C-64-Besitzer.
Die Grafik ist vom Feinsten. Es fehlt ebensowenig der Schatten der Mosaiksteine wie das gut detaillierte Muster des Hintergrundes, auf den die Schatten fallen. Dies vermittelt einen dreidimensionalen Eindruck, so als würde das Ganze schweben.
Die Steuerung des rohrähnlichen Schlägers erfolgt natürlich mit dem Joystick, kann aber auch mit den leider nicht mehr so gebräuchlichen Paddels geschehen. Beim Spielen mit den Paddels fühlt man sich in die gute alte Zeit der Atari-Spielkonsolen zurückversetzt. Als Besonderheit fiel mir auf, daß die Steuerung auch über eine Maus möglich ist. Mir persönlich hat das Spielen mit den Paddles am meisten Spaß gemacht. Die Spielmotivation war schon beim ersten Testen auf dem Höhepunkt; ich wußte nie, was im nächsten Augenblick auf mich zukommen würde, denn der Spielverlauf ist sehr abwechslungsreich. Ständig fliegen einem die Bonusfässer um die Ohren. Die Soundeffekte während des Spielens sind als schlicht zu bezeichnen. Während man bei dem Spiel *Krakout* zwischen Musikuntermalung und Soundeffekten wählen kann, so sind bei ARKANOID außer einer kurzen Titelmelodie nur einige Klänge zu hören, die an das Hämmern auf Metall erinnern.
Aber auch in der Spielaufmachung gibt es Unterschiede. Man spielt nicht, wie bei *Krakout*, von der Seite, sondern von unten. Ich kann das Spiel für Anfänger wegen des einfachen Handlungsablaufs ohne große Hintergrundstory empfehlen, aber auch alle anderen User werden an dieser perfekt gemachten Spielhallenumsetzung ihre Freude haben. Fazit: Arkanoid ist sein Geld wert.

Thorsten Hering

Grafik	**9**
Sound	**5**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

Sie Ihre willigen Ballermaschinen dazu verdonnern, feindliche Fabriken zu suchen und in Besitz zu nehmen oder Sie können sie auch einfach stehen lassen und ihnen den Befehl geben, das eigene Terrain zu verteidigen. Übrigens: Gegnerische Kriegsbasen lassen sich nur mit einer Atombombe zerstören, und diese zerstört den eigenen Blechkumpel natürlich gleich mit. Kommt es hart auf hart, so kann der Spieler seine Roboter natürlich auch selbst steuern (besonders in den Zweikämpfen Robot gegen Robot sollte man dies tun). Dazu muß man einfach auf seinem Roboter landen und dann den Menüpunkt „Combat-Mode" anwählen, schon kann man ihn steuern und in guter, alter Manier herumballern.
Der Bidschirm scrollt während des Spiels übrigens nur von links nach rechts in etwas rukkelnder Spectrum-Manier. Dafür ist allerdings die perspektivische 3D-Grafik, die an *Knightlore* und ähnliche Programme erinnert, recht gut gelungen. Am unteren Bildschirmrand verfügt man zusätzlich noch über ein Radar, das einem die feindlichen Roboter anzeigt, und der rechte Bildschirmteil besitzt ein Display mit allen wichtigen Spielanzeigen wie z.B. die Anzahl der Resource-Units und der eigenen Roboter. Der Sound war auf der getesteten Spectrum-Version zwar nicht berauschend, aber für die Soundfähigkeiten dieses Computers doch überdurchschnittlich. Als Besonderheit bietet dieses Programm zusätzlich noch die Möglichkeit, den Spielstand zu saven, einzig und allein die Commodore-Version verfügt nicht über diesen praktischen Vorzug.
Fazit: NETHER EARTH ist ein Spiel mit einer Grafik und einem Sound, den man als Standard bezeichnen kann. Störend fiel beim Test auf, daß man nicht allzuviele Strategiemöglichkeiten besitzt und der Spielablauf doch recht unvariabel ist. Auch war die Animation im Kampfmodus recht langsam, so daß nicht allzu viel Spannung aufkam. Trotzdem ist NEATHER EARTH aufgrund der gut gelungenen Verknüpfung von Strategie- und Arcadeelementen spielenswert, allerdings mit den eben genannten Einschränkungen. Auch Anfänger bei Strategiespielen werden also ihre Freude haben, denn es gibt ja auch noch die Arcade-Sequenzen.

Michael Suck

Grafik	**8**
Sound	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Au Weia!

Programm: Shockway Rider, **System:** Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** FTL, Gargoyle, England, **Bezugsquellen:** u. a. Computer Bauer, München.

Nachdem die noch junge Softwarefirma **FTL** mit *Light Force* einen Hit gelandet hat, kommt nun der zweite, schon seit langem angekündigte Titel auf den Markt: **SHOCKWAY RIDER.** Ob dieses neue Produkt an die Qualität des Erstlingswerks anknüpfen kann, das werden wir im Verlauf dieses Tests feststellen.
Getestet habe ich das Programm in der Schneider-Version. Während des Ladens sah ich mir das Cover etwas genauer an und erstarrte: „Music by ROB HUBBARD", war da zu lesen. Dieser Name dürfte in den Kreisen der C-64-Besitzer wohl ein Begriff sein. Er bürgt für Qualität. Es ist natürlich eine erfreuliche Nachricht, daß dieser Soundvirtuose sich nun auch um den Schneider kümmert!
Nach mäßig langer Ladezeit war es dann soweit: Das Spielmenue erschien, und der Sound erklang. Uah, mein Gott, daß ist ja gräßlich, was da aus dem Minilautsprecher des Schneiders ertönte. Also gleich das Stereokabel angeschlossen, und das Ganze über die Stereoanlage ablaufen lassen. Und siehe da, das klingt doch schon gleich viel besser; das klingt sogar verdammt gut. Da hört der Lobgesang auf dieses Programm aber auch gleich auf. Die Spielidee ist schon fast als schockierend zu bezeichnen. Daher kommt wohl auch der Name Shockway Rider. Man hat fast nichts anderes zu tun, als Leute zu „killen".
Auf dem Spielfeld sieht man drei, mit unterschiedlicher Geschwindigkeit laufende Fließbänder. Dieses sind die Shockways, auf denen sich alle möglichen Passanten tummeln. Aber nicht nur Passanten, es sind auch Rocker, Punker und andere „Kerle" unterwegs. Punkte erhält man nun dadurch, daß die Passanten „umgelegt" werden. Das kann durch Faustschläge geschehen; es ist aber auch möglich, Flaschen, Steine oder andere Gegenstände, die am Wegrand liegen, als Wurfgeschosse zu verwenden.
Zusätzlich verwandeln sich ab und zu auch einige Passanten in eine besonders üble Form von Angreifern, die, wenn sie einen erwischen, das Spielersprite köpfen und anschließend triumphierend die Arme hochreißen. Grafisch gibt es an Shockway Rider nichts auszusetzen; die Spielfiguren sind sehr fließend animiert und sehr detailliert dargestellt. Auch ist die Spielszenerie perspektivisch dargestellt, und die Figuren werden größer, wenn sie auf einen zuzukommen scheinen. Im zweiten Level sind zusätzlich noch Schranken auf den Fließbändern aufgebaut. In Kopfhöhe! Ergebnis, wenn man mit einer Schranke kollidiert: Kopf ab, Spieler tot. Das gilt auch für die Gegner. Um Bonuspunkte zu kassieren, können auch Postsäcke eingesammelt werden. Im Spielmenue kann man sich entscheiden, ob das Spiel mit Musik oder Soundeffekten begleitet werden soll oder ob man lieber einen bestimmten Level üben will, bevor man ihn spielt. Grafik und Sound von Shockway Rider konnten überzeugen, die Spielidee nicht. Ich bin zwar selbst ein Fan von Action-Spielen, aber das ist eindeutig zu viel. Für Naturen, die einfach nur Spaß am Spielen haben, ohne viel nachzudenken, für die ist Shockway Rider sicher geeignet. Für denjenigen, der Brutalo-Spiele ablehnt, sei gesagt: Lieber einen Bogen drum machen! Gut gemacht ist das Spiel schon, aber vom Thema her... Es bleibt abzuwarten, wie die Käufer auf dieses Programm reagieren.

Ottfried Schmidt

Grafik:	**9**
Sound:	**10**
Spielablauf:	**3**
Motivation:	**3**
Preis/Leistung:	**8**

c16chris

OLDIE IM MAI

Im Reich der Fantasy

Es geschah eines Tages im April des Jahres 1341 nach Auenlandzeitrechnung, daß vor der Tür des kleinen, gutmütigen, aber auch furchtlosen Hobbits, namens Bilbo von Beutlin, plötzlich der große Zauberer Gandalf der Graue stand, welcher in seiner Begleitung Thorin von Eichschild mit sich führte, einen berühmten Königssohn, der nun aber in der Verbannung lebte und wieder auf dem ihm angestammten Thron zurückkehren wollte, um den Frieden auf Mittelerde zu erhalten. Sie erzählten Bilbo von einem sagenhaften Schatz, den es zu finden galt, und so machte sich Bilbo mit seinen Gefährten Gandalf und Thorin auf die große, gefährliche Schatzsuche.

Programm: The Hobbit, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, MSX, BBC, Oric 1 und andere, **Preise:** zwischen 20 und 50 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, Richmond, England.

Dies ist der Background zu einem der wohl erfolgreichsten Adventures der jüngeren Softwaregeschichte. Als Adventure-Vorlage diente dabei ein Buch eines Engländers mit dem seltsam klingenden Namen J.R.R. Tolkien, das Buch selbst hieß schlicht und einfach **THE HOBBIT** und erschien erstmals 1937. Niemand ahnte damals, welch einen Erfolg dieses Buch und die daran anschließende Trilogie „Der Herr der Ringe" haben würde. Tatsächlich aber wurden (und sind!) beide Bücher Weltbestseller, Grund genug also für die englische Softwarefirma **MELBOURNE HOUSE**, eine Spielumsetzung von „The Hobbit" (und später auch von dem „Herrn der Ringe") vorzunehmen. Das Spiel erschien schließlich 1984 und wurde wie das Buch ein großer Renner. Die Programmierer von Melbourne House haben sich dabei sehr bemüht, das Spiel eng an der literarischen Vorlage zu halten, und dies ist ihnen zweifellos auch gelungen. Auch wenn man das Programm an heutigen Softwaremaßstäben mißt, so muß man sagen, daß es wohl immer noch eines der besten Adventures ist, die je für Heimcomputer geschrieben wurden.

Übernehmen Sie also die Rolle des kleinen Hobbits Bilbo, und gehen Sie auf die Suche nach dem legendären Schatz! Unterstützt werden Sie dabei von dem Zauberer Gandalf und dem unerschrockenen Thorin, die Sie beide aus brenzligen Situationen befreien können.

Das Spiel selbst startet in einer Hobbithöhle (Hobbits sind anscheinend zu faul zum Häuserbauen), in der sich Bilbo, Gandalf und Thorin befinden. In den oberen 2/3 des Bildschirms wird nun zuerst eine Grafik aufgebaut (aus dieser ersten Grafik erkennt man die Truhe, in die später der Schatz gelegt werden muß), während das untere Drittel während des gesamten Spieles als Textfenster genutzt wird, in das der Spieler seine Anweisungen eingibt. Hat man sich dann schließlich an dem jeweiligen Bild sattgesehen (es sind insgesamt ca. 30), so drückt man einfach eine Taste, und der obere Teil des Bildschirms scrollt weg, um weiteren Informationen Platz zu machen.

Alle Bilder dieses Adventures sind übrigens sehenswert, die Grafik gehört zum gehobenen Standard und wird auch mit ausreichender Schnelligkeit aufgebaut. Seinen hohen Spielwert erreicht das Programm aber zweifellos durch seinen erstklassigen Parser. Dieser versteht zum einen alle adventureüblichen Abkürzungen, wie zum Beispiel für die Himmelsrichtungen (S,N,-W,E,SW,SE,NW,NE), und er bietet auch noch nützliche Funktionen wie z.B. „Help", „Quit" oder andere, aber die meisten Chancen bieten sich dem Spieler durch die Möglichkeit, ganze Sätze einzugeben oder sogar mit den Spielfiguren zu kommunizieren. Sätze wie „Say to Thorin „Open the window„" schluckt der Parser anstands-

Dies ist der Ausgangspunkt für alle Hobbit-Freunde: Die berühmte „Grüne Tür"! (Foto: brall)

c16chris

los, und es macht viel Spaß, mit seinen Gefährten ins Gespräch zu kommen. Nur bei dem Genuß von Wein sollte man vorsichtig sein, denn sonst kann es passieren, daß die Textausgabe plötzlich ins „Säuseln" gerät. Die Textausgabe an sich sagt in knappen Sätzen aus, wo man sich gerade befindet und was es alles zu sehen gibt, wobei die Texte auch einen gewissen literarischen Touch nicht vermissen lassen. Außerdem trägt die Tabellierung der wahrzunehmenden Gegenstände und Personen viel zur Übersichtlichkeit bei.
Um the Hobbit zu lösen, braucht man neben den vielfältigen Eingabemöglichkeiten aber auch eine gehörige Portion Spielwitz und viel Geduld, denn die Spielhandlung ist der literarischen Vorlage entsprechend sehr komplex. Viele seltsame Figuren treiben in diesem Adventure ihr (Un-)Wesen; da gibt es zum Beispiel Trolle, die den Spieler am liebsten kochen würden, oder ein Barde läuft unserem Helden plötzlich über den Weg, der nicht nur gut singen sondern auch noch mit der Armbrust schießen kann. Um die Trolle zu überwinden, sollte man zunächst nach Norden weiterziehen und dort warten, bis der Morgen anbricht („day dawns"), denn dann kann man den nunmehr versteinerten Trollen einen Schlüssel abnehmen. Mit diesem Schlüssel kann man nun die verschlossene Tür auf dem Trollweg aufmachen, um sich einige nützliche Sachen aus einer Höhle zu holen (mit „Take all" werden übrigens alle Gegenstände auf einmal aufgenommen).
Und hier gleich noch ein paar weitere Tips für alle verzweifelten Adventurer, die bei „The Hobbit" ihren Computer schon zu Gulasch verarbeiten wollten (wohl bekomm's): Wird man von dem gemeinen Goblin gefangengenommen (was zwangsläufig irgendwann passiert), so sollte man in dem Kerker in bißchen im Sand wühlen, um an eine geheime Tür zu kommen, hinter der sich ein Schlüssel befindet, der unserem Helden noch sehr nützlich sein kann. Um dann aus dem Gefängnis zu kommen, sollte man Thorin bemühen (er kann nämlich das Fenster öffnen und Bilbo dann mit hinaustragen). Übrigens (und das sind jetzt wirklich die letzten Tips): Der fiese Drache, dem Bilbo in der Nähe des Schatzes über den Weg läuft, läßt sich nur mit Hilfe des Barden töten und der Ring, den man bei Gollum findet, macht unsichtbar (praktisch, nicht?).
Der geneigte Adventure-Fan, der „The Hobbit" bis zum heutigen Tag immer noch nicht kannte, wird an dieser Stelle schon gemerkt haben, daß dieses Spiel viele schlaflose Nächte garantiert, denn Probleme, die es zu lösen gilt, gibt es in diesem Programm zur Genüge, aber die Vielzahl der Figuren, denen man begegnet, die zahlreichen Stationen, die man während der Schatzsuche durchläuft und nicht zuletzt auch die komplex verschachtelte Handlung geben "The Hobbit" eine geradezu mystische Atmosphäre, in der das Adventuren viel Spaß macht. Da kann man nur noch sagen: Auf geht's, der Weg zum Schatz ist lang!

Michael Suck

Grafik:	**9**
Story:	**9**
Vokabular:	**10**
Atmosphäre:	**11**
Preis/Leistung	**10**

Nicht besonders

Programm: Cyrox, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Alpha Omega/The Power House, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.
Wieder einmal werden Sie beauftragt, eine gefährliche Mission durchzuführen. Auf dem Planeten Cyrox befinden sich Cybor-Kristalle, die Sie finden müssen. Nun hat sich aber Silas Maximillian mit seiner Roboterbande auf dem Planeten breitgemacht. Rüsten Sie sich mit den Freeze-Bomben aus, und lassen Sie sich teleportieren. Ganz einfache Story, ganz einfaches Spiel: **CYROX** von **THE POWER HOUSE**, einem neuen Label von ALPHA OMEGA (das wiederum ein Label von CRL ist).
Nach dem Laden des Programms ertönt kein Sound, nur ein simples Menü erscheint. Wenigstens kann man einen kurzen Blick in die Anleitung des Spiels werfen, die relativ ausführlich ist. Nun läßt man sich teleportieren, die Steuerung wird ausgewählt, und das Spiel fängt an. In den oberen Bildschirmzeilen eine Statusanzeige und die Anzahl der Freeze-Bomben. In der Mitte steht der Held des Spiels, und darunter bewegt sich ein kleiner Roboter. Kaum, daß ich den Joystick kurz berührt habe, rast mein Held munter durch die Gegend und ist nicht mehr aufzuhalten. Tja, an diese etwas „ungenaue" Steuerung muß man sich erst einmal gewöhnen.
Vorsicht ist auch beim Verlassen der Räume geboten. Ein kleiner Fuß in irgendeiner Bildschirmecke weist schon auf das nächste Hindernis hin: Mehre Füße kommen von oben auf den Helden zu. Hat man den Hinweis übersehen, so rennt man geradewegs ins Verderben, und man wird mit dem Verlust eines Lebens bestraft. Die Freeze-Bomben bringen relativ wenig: Gerade für fünf Sekunden kann man sich halbwegs gefahrlos bewegen.
Die Grafik der Räume und der Figuren ist beileibe nicht mehr up to date, das heißt, daß CYROX vor vier Jahren vielleicht ein tolles Programm gewesen wäre, aber mit dem heutigen Programmstandard kann es nicht mithalten. Daran ändert auch der der niedrige Preis von knapp zehn Mark nichts. Schlechte Grafik, wenig Sound und uralte Spielidee sorgen für eine geringe Motivation. Forget this game!

Stefan Swiergiel

Grafik	**5**
Sound	**3**
Spielablauf	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Weiter geht's!

Programm: Thrust II, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, London.
Das Spiel Thrust war doch ein (relativ) großer Erfolg für das englische Softwarehaus **FIREBIRD**. So hat man sich nun entschlossen, eine neue Version auf den Markt zu bringen. Der Name des Programmes: **THRUST II**. Die Story: Der Planet P2112 ist entführt worden und ist zur Zeit von feindlichen Robotern besetzt. Da der Planet noch keine Atmosphäre aufweist, muß erstmal eine aufgebaut werden. Dafür gibt es sogenannte Orbs, Kugeln, die irgendwo in einer Fassung liegen und nun an die Oberfläche zu einem bestimmten Ort gebracht werden müssen. Doch das ist nicht ganz einfach. Selbst geübte *THRUST*-Spieler werden sicherlich ihre Probleme haben. Das hat mehrere Gründe: Zum einen sind die Gegenstände verschieden schwer, das heißt, daß man noch genauer manövrieren muß. Außerdem sind die Gänge enger geworden, und die Anzahl der Kanonen ist nicht gerade klein. Doch dafür hat man genug Treibstoff, und auch ein Zeitlimit entfällt. Es gibt lediglich eine Zeitlimit dafür, eine ins Schlepptau genommene Kugel an den richtigen Ort (ein blinkendes Quadrat an der Planetenoberfläche) zu bringen. Dieses Limit ist jedoch großzügig gesetzt. FIREBIRD hat sich auch bemüht, die Grafik zu verbessern. Die Hintergrundgrafik ist auch um einiges besser geworden, aber dafür hat das Scrolling bei der getesteten Spectrum-Version leider gelitten. Das ständige Ruckeln ist kaum zumutbar. Dafür gibt's Punktabzug bei der Grafik und dem Spielablauf. Sieht man davon aber mal ab, ist und bleibt *THRUST II* ein tolles Spiel, das man gerne und immer wieder spielt. Der günstige Preis von ca. 10 DM macht das Ganze noch sympathischer. Wem also *THRUST* gefallen hat, der wird mit dem Nachfolger noch mehr Vergnügen haben.

Stefan Swiergiel

Grafik	**7**
Sound	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

c16chris

„Gutes muß nicht billig sein ...“!

Programm: Masters of the Universe/Action, **System:** nur C-64 (nicht 128!), **Preis:** ca 50 Mark (Disc), **Hersteller:** U.S.-GOLD, Kaarst.

Nach dem MASTERS-Adventure hat **U.S.GOLD** nun auch ein **MASTERS-ARCADE GAME** auf den Markt gebracht. Wie auch beim Adventure verkörpert der Spieler den He-Man, der den schurkischen Skeletor davon abhalten muß, die Herrschaft über den Planeten Eternia zu erlangen. Dieses Mal geht die Story so: Erwähnter Miesling Skeletor hat in den 'bösen Höhlen' (so steht's – englisch – geschrieben) den sogenannten 'Ilearth Stone', einen ominösen magischen Stein gefunden, der ihm unerhörte Macht gibt. Mit Hilfe dieser Macht ist es dem Knöterich gelungen, Castle Grayskull zu stürzen und eine gewisse (mir unbekannte) Zauberin zu bannen. Zudem (um die Lage beinahe aussichtslos zu machen) hat sich Skeletor eine Monsterarmee geschaffen, mit der er den endgültigen Sieg und die uneingeschränkte Herrschaft erlangen will. Und hier tritt unser Held He-Man auf den Plan. Es ist an ihm, den bereits erwähnten Stein zu zerstören. Hierzu braucht man (um die Story weiter zu komplizieren) allerdings die Hilfe von Orko, dem kleinen Magier, der sich bei dem Versuch, Skeletor durch einen Zauberspruch gefangen zu nehmen, selbst in einem der Türme von Grayskull festgesetzt hat (Schicksal, wie bist du hart !). He-Man muß Orko (diese Namen gehen mir, man möge mir verzeihen, auf den Geist) nun die richtigen (das wird in dem Covertext betont) Zutaten zum Loslassen eines hochkarätigen magischen Zauberspruches bringen, mit dessen Hilfe He-Man's 'Machtschwert' (argh!) in den Atomzerschmetterer (Schrei!) verwandelt wird. Vorausgesetzt, daß man soweit kommt, kann man nun mit dem Atomzerschmettererschwert den 'Ilearth Stone' vernichten und die Schlacht für sich entscheiden. Soviel zu der recht phantasievollen Hintergrundgeschichte von **MASTERS OF THE UNIVERSE – The Arcade Game.**

Grafik und Sound haben auf Anhieb gefallen und verdienen ein Lob – solange der Bildschirm nicht gescrollt wird, denn wenn dies der Fall ist, wird das gesamte Spiel, das sowieso einen Hauch zu langsam ist, noch weiter verlangsamt (sogar die Musik wird langsamer !). Diese Tatsach läßt mit recht hoher Wahrscheinlichkeit darauf schließen, daß sich die Grafik auf dem Hires-Bildschirm abspielt, was, sofern es der Fall ist, erstens Speicher verschwendet und die gesamte Programmierung kompliziert. Aber egal, vielleicht irre ich mich ja auch (hoffentlich!). Die Animation des He-Man ist gut gelungen, wenn sie auch kein *Antiriad*-Niveau erreicht. A propos ANTIRIAD – das gesamte MASTERS-Spiel ist eine Mischung aus *'Antiriad','Future Knight',* und anderen Programmen dieser Gattung. Wie aber auch beim Adventure, hilft einem beim MASTERS-Action-Programm vorrangig rohe Gewalt weiter. So kann He-Man 'in der Prärie' (kein Zitat !) Munition (??!?) für sein Schwert aufsammeln und dann damit schießen (Verwunderung komplett: ein schießendes Schwert – hochinteressant !!!). Na ja, wen stört's? Alles in allem ist MASTERS eine für meinen Geschmack gelungene Mischung aus Action und Adventure, bei der die Action klar überwiegt. Bemerkenswert ist vielleicht noch, daß die Verteilung der zu findenden Gegenstände in je-

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86

Kempston PRO
Das wohl umfassendste Joystick-Interface für den Spectrum. Insgesamt drei Anschlüsse (davon 2 wie Interface 2. zusätzlich Kempston- und Cursor-Key Interface) natürlich auch mit ROM-Slot für Sinclair-Module 59,90

Drucker-Interface
Kempston Typ E-Interface mit Software im ROM, d.h. es wird kein Speicherplatz belegt. Routinen für alle gängigen Druckertypen bereits implementiert. COPY- und Vierfachcopy möglich.
Phantastischer Preis . 169,90

Utilities für den Spectrum
HISOFT Pascal mit deutscher Anleitung 99,90
HISOFT Pascal f. Discovery (deutsch) 129,90
HISOFT Devpac (Assembler&Disassembler) .. 59,90
HISOFT Devpac f. Discovery auf Disk 69,90
HISOFT Basic-Compiler neu! 79,90
HISOFT C-Compiler 99,90
HISOFT Colt-Compiler (deutsch) 59,90
BETA-BASIC (deutsch) für Cass&Microdrive ... 59,90
BETA-BASIC (deutsch) für Discovery 59,90
LASER-BASIC von Ocean-Software 29,90
LASER-COMPILER von Ocean Software 39,90
LASER GENIUS von Ocean Software 39,90

DISK-SYSTEME!!!

NEUE PREISE

DISCOVERY 720
ein Laufwerk
720K Speicherplatz
DM 499,–

DISCOVERY 1400
Zwei Laufwerke
1.4M Speicherplatz
DM 799,–

DISCOVERY PLUS 72
Einbausatz mit 1 Zusatzlaufwerk 720K
DM 299,–

BIS ZU 1,4 MBYTE FÜR JEDEN SPECTRUM
Die neuen Discovery-Systeme mit – Centronics-Drucker-Interface – Joystick-Interface (Kempston-Typ) – Video-Monitor-Ausgang – stabilisiertem Netzteil (versorgt auch Ihren Spectrum) – Befehlssatz voll Microdrive kompatibel – belegt **keinen** RAM im Spectrum – deutsches Handbuch.

Spectrum +
299,--

JOYSTICKS
Competition PRO 5000 29,90
Speedking (u-Schalter) 29,90

DISKETTEN 3 1/2"
Doppelseitig 3,90

MULTIFACE (neue Versionen)
Sicherungskopien von jedem Programm das in Ihren Computer geladen wurde; – kopiert auf Disk oder (beinahe) jedes andere ausschließliche Speichermedium. Einfach ansteckbar; – mit ausführlicher Anleitung.
MULTIFACE ONE
für Spectrum 48K&128K 169,90
MULTIFACE TWO
für Schneider 664, 464, 6128 169,90

SUPERTITEL zu Superpreisen
von Micro-Gen die Topseller:

EQUINOX
...das Weltraum-Spiel mit vielen Scre
(Test in ASM (6/86 S. 31) 19
für Spectrum 24
für Schneider (Disk) 1
für Schneider (Cass)

STAINLESS STE
...das nervenaufreibende Action-Sp
mit Fast-Scroll (Test in ASM 7/86 S
für Spectrum
für Schneider (Disk)
für Schneider (Cass)

TIME TRAX
In 8 verschiedenen Zeitzonen müssen Sie aktionsgepackte Adventures bestehen; – tolle Graphik; – vielfältige Spielmöglichkeiten; – Test in ASM 7/86 S. 11
für C-64 (Cass) 9,90
für Spectrum 9,90

PREISHAMMER
Programme für Spectrum

Tujad	14,90	Juggernaut	14,90
Revolution	14,90	Formula One	14,90
W.A.R.	14,90	Deactivators	14,90
Mailstorm	14,90	Twister	14,90
Thanatos	14,90	Mounty on the Run	14,90
The Ice Temple	14,90	Surf Champ (inkl. Surfbrett)	14,90
Frost Byte	14,90	Fighting Warrior	14,90
Pentagram	14,90	Ping-Pong	14,90
ICUPS	14,90	Night-Shade	14,90
Endurance	14,90		
Schizofrenia	14,90		

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

dem Spiel durch Zufall neu bestimmt wird. Nun zur Bewertung! Grafik: gute Animation, große Figuren, gute pseudo-3D-Hintergrundgrafik, nicht ganz sauberes Scrolling (teilweise blinkende Farbquadrate zu sehen). Sound: Dem Anschein nach Hubbard-Musik, leider etwas kurz. Spielablauf: Paßt und hat Luft! Nicht zu leicht, nicht zu schwer, nicht zu dünn, nicht zu komplex genau richtig! Motivation: Tja, bisher habe ich es nicht geschafft, den 'Ilearth Stone' zu zerstören, die Motivation bleibt also eine Weile erhalten Preis: Da ist er also, der eindeutige Minuspunkt! 49 Mark sind doch recht happig, wie ich finde. Ein gutes Spiel ist MASTERS zweifellos, für 30-35 Mark wäre es ein Wahnsinnsding.

Ulrich Mühl

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**6**

Der Ausreißer

Programm: Kings Keep, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird Software, England.

Und wieder ein Low-Budget-Spiel aus der Silver-Range von **FIREBIRD**. In **KINGS KEEP** schlüpfen Sie in die Rolle des Königssohnes. Ihr Vater, Harold der Herzlose, ist ein grausamer und tyrannischer Herrscher, er unterdrückt das Volk. Sie aber können das nicht mehr mitansehen und wollen deshalb von zuhause ausreißen. Wenn das nicht gelingen sollte, müssen Sie eine ewige Knechtschaft durch Ihren Herrn Vater erdulden. Auf geht's! Nach der Wahl der Steuerung (Kempston Joystick oder Tastatur) sieht man „Klein-Harold" (mit einer Krone auf dem Kopf) in seinem Gemach. Um aus diesem Gemach herauszukommen, müssen Sie wissen, daß „Klein-Harold" während eines Sprungs seine Richtung wechseln kann. Tolle akrobatische Leistung! Der Spielaufbau erinnert stark an *FINDERS KEEPERS* u.a. Spiele. Man muß vom Plattform zu Plattform springen (das kennen wir ja schon) und bestimmte Gegenstände aufnehmen, umtauschen, benutzen und weitergeben. Bevor man die Leier des Hofnarren spielt, sollte man die Noten doch vorher genau studieren, denn sonst läßt sie der König in Ketten legen (und damit wäre auch der Fluchtversuch gescheitert). Ebenfalls wichtig ist, daß man sich auch auf Gegenstände stellen kann (um an höhere Dinge zu kommen oder höher gelegene Stufen zu besteigen). Gleichzeitig kann man diese aufnehmen und springen. Wenn man das nicht weiß, kommt man nicht weit. Die Grafik ist normaler Durchschnitt, dafür gibt es eine Menge Räume zu durchforsten. Leider gibt es auch Zimmer, die „Klein-Harold" nicht betreten darf. Diese Räume sind mit einem F (F=Forbidden=Verboten) über den Eingängen gekennzeichnet. Erst wenn bestimmte Aufgaben gelöst sind, können diese Zimmer auch betreten werden. Noch ein Tip: Der Kochtopf in der Küche macht aus einigen alten Gegenständen neue (und diese öffnen Verschlossenes...). Von der Spielidee ist *KINGS KEEP* sicherlich nicht neu, jedoch ist die Programmqualität für ein 10 DM-Programm ausreichend bis gut. Es ist ein kurzweiliges Spiel (ideal für Regentage, denn auf die Schnelle ist *KINGS KEEP* nicht gelöst!), das besonders die jüngeren Spectrum-User anspricht.

Stefan Swiergiel

Grafik	**7**
Sound	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

T. S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

Spectrum Software

Titel	Preis
Short Circuit	25,90
Leaderboard	25,90
PSI-5-Trading	25,90
Sailing	25,90
Hit Pack	25,90
Goonies	25,90
Aliens	25,90
Escape from the Singe's Castle	25,90
Super Cycle	25,90
Shockway Rider	25,90
Bomb Jack II	25,90
Sigma 7	25,90
Football of the Year	25,90
Marble Madness Deluxe Edition	25,90
Trap	25,90
Uchi Mata	25,90
Arkanoid	25,90
Shadow Skimmer	25,90
Star Games 1	25,90
Grange Hill	25,90
They Sold a Million 3	25,90
Ace of Aces	25,90
Impossaball	25,90
Cityslicker	25,90
Hacker II	25,90
Crystal Castles	25,90
Avenger	25,90
Master of the Universe	25,90
Way of Exp. Fist 2	25,90
The Art Studio	49,90
Uridium	25,90
Miami Vice	25,90
Fairlight II	25,90
Explorer	25,90
Star Glider	25,90
Marble Madness Const.Set	25,90
Spitfire 40	29,90
Jack the Nipper	25,90
Computer Hits 3	25,90
PSI Chess	29,90
Cop Out	25,90
Xevious	25,90
Best of Beyond	25,90
Crack it Towers	25,90
Nexus	25,90
Shaolins Road	25,90
Jewels of Darkness	25,90
Peter Shiltons H-Ball Maradona	25,90
Collosus Chess IV	35,90
Judge Dredd	25,90
10th Frame	25,90
Xeno	25,90
Deep Strike	25,90
Dizzy Dice	9,90
Quazatron	25,90
Now Games 3	25,90
Gauntlet	25,90
Spindizzy	25,90
Dragons Lair	25,90
Legend of Kage	25,90
Hard Ball	19,90
Laser Compiler	29,90
Laser Basic	39,90
Dr. What	25,90
Konami's Coin-Op Hits	25,90
Cauldron 2	25,90
Hive	25,90
Arcade Creator	39,90
Strike Force Harrier	25,90
Bugsy	25,90
Firelord	25,90
Trivial Pursuit	39,90
Paperboy	25,90
T.T. Racer	25,90
Swords and Sorcery	25,90
Street Hawk	25,90
Prodigy	25,90
Conquestador	25,90
5 Star Games	25,90
Asterix	25,90
Donkey Kong	25,90
Annals of Rome	35,90
Star Seeker	25,90
Moonlight Madness	25,90
Mantronix	25,90
TASWORD III (Cart.)	59,90
TASWORD III (Disk)	69,90
Ollie & Lisa	9,90
Wizards Lair	9,90
F.A. Cup 87	25,90
Legions of Death	25,90
Terra Cresta	25,90
Top Gun	25,90
Silent Service	29,90
Ghost'n'Goblins	25,90
Bobby Bearing	25,90
Scooby Doo	25,90
Jailbreak	29,90
Konamis Golf	25,90
Space Harrier	25,90
Sky Runner	25,90

C-64 Software

Titel	Preis
Leviathon (Cass)	29,90
Leviathon (Disk)	39,90
10th Frame (Cass)	29,90
10th Frame (Disk)	39,90
Hyperbowl (Cass)	9,90
Sport Circuit (Cass)	29,90
Sport Circuit (Disk)	39,90
Tronic (Disk)	29,90
Jail Break (Cass)	29,90
Jail Break (Disk)	39,90
Super Huey II (Cass)	29,90
Super Huey II (Disk)	39,90
Super Sunday (Cass)	29,90
Super Sunday (Disk)	39,90
Double Take (Cass)	29,90
Double Take (Disk)	39,90
Raid 2000 (Cass)	29,90
Raid 2000 (Disk)	39,90
Aliens (Cass)	29,90
Aliens (Disk)	39,90
Gunship (Cass)	39,90
Gunship (Disk)	49,90
West Bank (Cass)	19,90
West Bank (Disk)	29,90
They Sold A Million 3 (Cass))	29,90
They Sold A Million 3 (Disk)	39,90
Bomb Jack II (Cass)	29,90
Bomb Jack II (Disk)	39,90
Mutants (Cass)	29,90
Mutants (Disk)	39,90
Krack Out (Cass)	29,90
Krack Out (Disk)	39,90
Shaolins Road (Cass)	29,90
Shaolins Road (Disk)	39,90
Master of the Universe (Cass)	29,90
Master of the Universe (Disk)	39,90
Space Harrier (Cass)	29,90
Space Harrier (Disk)	39,90
Gauntlet (Cass)	29,90
Gauntlet (Disk)	39,90
Computer Hits 3 (Cass)	29,90
Computer Hits 3 (Disk)	39,90
The Pawn (Disk)	49,90
Championship Wrestling (Cass)	29,90
Championship Wrestling (Disk)	39,90
Leaderboard (Cass)	29,90
Leaderboard (Disk)	39,90
Firelord (Cass)	29,90
Firelord (Disk)	39,90
Street Machine (Cass)	29,90
Street Machine (Disk)	39,90
Scooby Doo (Cass)	29,90
Scooby Doo Service (Disk)	39,90
Two on Two Basketball (Cass)	29,90
Two on Two Basketball (Disk)	39,90
Paperboy (Cass)	29,90
Paperboy (Disk)	39,90
Super Cycle (Cass)	29,90
Super Cycle (Disk)	39,90
Boulderdash Const. Kit (Cass)	29,90
Boulderdash Const. Kit (Disk)	39,90
Antiriad (Cass)	29,90
Antiriad (Disk)	39,90
Sanxion (Cass)	29,90
Sanxion (Disk)	39,90
Ace of Aces (Cass)	29,90
Ace of Aces (Disk)	39,90
Peter Shiltons H. Ball Maradona (Cass)	25,90
Now Games 3 (Cass)	29,90
A.C.E. (Disk)	39,90
Howard the Duck (Cass)	29,90
Howard the Duck (Disk)	39,90
Star Glider (Cass)	29,90
Star Glider (Disk)	39,90
Art Studio (Cass)	49,90
Art Studio (Disk)	59,90
Way of the Tiger (Cass)	29,90
Way of the Tiger (Disk)	39,90

Schneider Software

Titel	Preis
TT Racer (Cass)	29,90
Super Cycle (Cass)	29,90
Super Cycle (Disk)	39,90
Street Hawk (Cass)	29,90
Street Hawk (Disk)	39,90
Hit Pack (Cass)	29,90
Hit Pack (Disk)	39,90
Glider Rider (Cass)	29,90
Glider Rider (Disk)	39,90
Gauntlet (Cass)	29,90
Gauntlet (Disk)	39,90
Way of the Tiger (Cass)	29,90
Way of the Tiger (Disk)	39,90
Jack the Nipper (Cass)	29,90
Jack the Nipper (Disk)	39,90
Peter Shiltons H-Ball Maradona (Cass)	25,90
Short Circuit (Cass)	29,90
Short Circuit (Disk)	39,90
Hive (Cass)	29,90
500 cc Grand Prix (Disk)	39,90
Koronis Rift (Disk)	39,90
Shockway Rider (Cass)	29,90
Shockway Rider (Disk)	39,90
Escape From Singe's Castle (Cass)	29,90
Escape From Singe's Castle (Disk)	39,90
Silent Service (Cass)	29,90
Silent Service (Disk)	39,90
Zombi (Cass)	29,90
Zombi (Disk)	39,90
West Bank (Cass)	29,90
West Bank (Disk)	39,90
They Sold A Million 3 (Cass)	29,90
They Sold A Million 3 (Disk)	39,90
Impossaball (Cass)	29,90
Impossaball (Disk)	39,90
Ace of Aces (Cass)	29,90
Ace of Aces (Disk)	39,90
Infrodroid (Cass)	29,90
Infrodroid (Disk)	39,90
Xevious (Cass)	29,90
Xevious (Disk)	39,90
Firelord (Cass)	29,90
Firelord (Disk)	39,90
One (Cass)	29,90
One (Disk)	39,90
Yie ar Kung Fu II (Cass)	29,90
Street Machine (Cass)	29,90
Street Machine (Disk)	39,90
Jail Break (Cass)	29,90
Jail Break (Disk)	39,90

Spectrum 48 K 248,--

C-16 Software

Titel	Preis
Speed King	9,90
Steve Davis Snooker	29,90
Video Poker	9,90
Kung Fu Kid	19,90
Thai Boxing	19,90
Winter Olympics	27,90
Bandits at Zero	14,90
Bombjack	29,90
A.C.E.	35,90
Jet Set Willy	28,90
Games Pack I	19,90
Games Pack II	19,90
Dorks Dilemma	19,90
F. Manager	24,90
Rescue on Zylon	19,90
Flight 015	14,90
5 Star Games	29,90
Yie ar Kung Fu	29,90
Project Nova	24,90
Sports 4	24,90
Defence 16	24,90
International Karate	29,90
Classics 3	27,90
Hit Pack	29,90
Computer Hits 3	27,90
Formula One	9,90
Return of Rockman	9,90
Wimbledon	29,90
Winter Events	24,90
Kikstart	9,90
Street Olympics	9,90
Frank Brunos Boxing	19,90
Varmit	9,90
Lazerzone	24,90
BMX Racer	9,90
Guzzler	9,90
Scooby Doo	24,90
World Cup Carnival	29,90
Hektic	9,90
Kane	9,90
Squirm	9,90
Dirty Den	19,90

SAMANTHA FOX Strip Poker

Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud Poker müssen Sie schon ganz schön cool bleiben. Ob Sie es schaffen, Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten? Digitalisierte Videos – und bluffen kann Samantha auch

Für Spectrum 48K/128K	29,90
Für Schneider 464/664/6128	29,90
Für Schneider (Disk)	39,90
Für C-64 (Disk)	39,90
Für C-64 (Cass.)	29,90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise.
Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten:
bei Vorkasse mit Scheck DM 2,50,
bei Versand per Nachnahme
DM 5,90 je Sendung.

Informationen können angefordert werden.
Händleranfragen erwünscht.

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86

c16chris

Feud – die zauberhafte Fehde

Programm: Feud, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bulldog Software/ Mastertronic Software, England. **Bezugsquelle:** U. a. Leisuresoft, Dortmund.

Ich weiß gar nicht, wie alt die beiden sind. Noch nicht einmal der alte Albert weiß das (und der ist schon weit über hundert). Aber diese Brüder sind schon steinalt und wollen uns trotz ihres hohen Alters noch was vormacher sind eigentlich ein ruhiges Volk hier in Klein-Dullford (Anmerkung: Dull = öde, langweilig). Höchstens in der Kneipe von Tubby geht's mal hoch her, aber das hält sich in Grenzen (manchmal jedenfalls). Doch da gibt es zwei Sonderlinge: Leanoric und Learic. Die beiden beschäftigen sich mit Magie und solchem Kram, und sie wollten uns das beibringen. Doch wer kann denn schon diese merkwürdigen Sprüche aus diesen schmuddeligen Büchern im Kopf behalten. Wir jedenfalls nicht! Naja, vo zwei oder vielleicht drei Jahren (das war der Sommer, in dem Alberts Esel starb) hatte der alte Leanoric seinen Bruder Learic in einen Frosch verwandelt. Seinen eigenen Bruder! Aber nach einer Woche kam er wieder aus dem Fischteich heraus. Und zwei Wochen haben sich die beiden ganz zurückgezogen. Erst herrschte eine Totenstille im Wald – noch nicht einmal ein Spatz wagte es, einen Ton auszustoßen. Und dann begann ein Krach, wie er im Buche stand. Explosionen, Lichtblitze, und das bei Tag und Nacht. Kein Wunder, daß die Milch von der Kuh Erna so schlecht ist. Und gestern zog Leanoric in eine andere Hütte am anderen Ende des Ortes um. Ich habe das dumpfe Gefühl, daß heute was passieren wird. Ich will lieber meine Erna in den Stall bringen...

Sie brauchen Ihre Erna bestimmt nicht in den Stall zu bringen, aber interessant wird es jedenfalls bei **FEUD**, das unter dem Label **BULLDOG SOFTWARE** vertrieben wird. Hinter dem BULLDOG steht allerdings die altbekannte Firma *MASTERTRONIC*.
Klare Sache, daß Sie die Rolle von Laeric (dem Ex-Frosch) übernehmen. Die Aufgabe des Spiels besteht einmal im Einsammeln von Ingredenzien für die zwölf verschiedenen Zaubersprüche. Diese Zutaten müssen dann nur noch im Kochtopf zusammengemixt werden. Beim Einsammeln sollte man sich jedoch beeilen, denn der Bruder Leanoric ist auch unterwegs und sucht ebenfalls Zutaten. Doch leider ist er fast immer der schnellere. Das Gelände ist relativ groß und umfaßt mehrere Labyrinthe, Wäldchen und einige Hütten. Das Ganze ist grafisch gut und recht farbig dargestellt.
Auch die Animation von Leanoric und Learic ist ansprechend, die der Dorfbewohner dagegen ist eher als abrupt zu bezeichnen. Hat man nun einige Zaubersprüche zusammen, kann der Bruder gesucht werden (doch der kommt einem schon entgegen). Dann werden die Sprüche aufeinander losgelassen. Da gibt es schon recht tolle Sachen. Befindet sich zufällig ein Dorfbewohner in der Nähe, dann schnell den Zombie-Spruch loslassen. Der ahnungslose Mensch wird im gleichen Moment zu einem Zombie, der einem auf Schritt und Tritt folgt. Kommt der Bruder mit diesem in Berührung, wird ihm Energie abgezogen. Einige der Zaubersprüche können nur einmal verwendet werden, bei anderen muß die genaue „Funktionsweise" noch herausgefunden werden.
Insgesamt ein herrliches Spiel. Es ist nur schade, daß es keine High-Score-Liste gibt, aber die paßt eigentlich auch besser zu den Ballerspielen. Die Grafik ist, wie gesagt, detailreich, und es macht richtig Spaß, die Umgebung zu erkunden. Und Leanoric ist nicht gerade einfach zu besiegen. Vielleicht finden Sie auch noch einen Zauberspruch, der aus Ernas saurer Milch süße Sahne macht...

Stefan Swiergiel

Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10

„1945" – 3 Years after..

Programm: Tiger Mission, **System:** C-64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Kele Line Ltd, Schweden, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop, München.
Das Spiel, von dem ich nun kurz berichten möchte, ist für mich eine Fortsetzung der „1942-Story. Das bekannte Elite-Produkt fand schon kurz nach seinem Erscheinen in *'43 – One Year after* seinen „Nachfolger". Dieses Spiel war erheblich schwächer als das Vorbild und kam aus Schweden. Das nun vorliegende Produkt entstammt ebenfalls aus der Feder eines „Drei-Kronen-Teams", welches sich **KELE LINE** nennt. Der Kriegsschauplatz bei 1942 war der Atlantik; bei **TIGER MISSION**, so der Titel des neuen Spiels, ist die Szenerie nach Nordafrika verlegt worden. Beim alten Programm ging's mit dem Bomber gegen Kamikaze-Flieger, beim vorliegenden „Werk" kämpfen Sie mit dem Hubschrauber gegen Panzer und Flak-Geschütze. Das Scrolling ist ähnlich – aber nicht ganz ruckelfrei –, die Aufgabe diesselbe: Man feuert so vor sich hin, um seinen Feinden das Fürchten zu lehren. Aber, und das ist das „Neue": Sie haben so gut wie keine Chance, ins zweite Level zu kommen. Der Feind ist dermaßen übermächtig, daß schon der kleinste taktische oder technische Fehler Ihrerseits bös bestraft wird – natürlich mit einem Ihrer Ableben! Es handelt sich also, zumindest für die unermüdlichen Joystick-Artisten, um ein Programm, das erst einmal beherrscht werden will. Mir jedenfalls würde das Spiel schon nach einer Dreiviertelstunde zu langweilig. Mag sein, daß andere ihren Gefallen finden an Tiger Mission, einem Spiel das ich wie folgt beurteilen würde:

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	3

Weitere Action Games auf S. 27

Auf Schlüsselsuche

Programm: The Tomb of Syrinx, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Alpha Omega/The Power House, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.
Haben Sie den Mut, dort hinzugehen, von wo noch kein Mensch lebend zurückgekehrt ist? Ihr Schicksal wird sich in den Höhlen von Syrinx erfüllen. Sie sind dort eingeschlossen worden und können nur mit Hilfe von fünf Schlüsseln wieder entkommen. Diese sind natürlich irgendwo im Labyrinth versteckt, und damit das Ganze auch halbwegs interessant wird (?), lauern auf den Spieler gefährliche Gegner. Denen hat der Gefangene „nur" eine Leserkanone entgegenzusetzen. Damit der Kohl aber auch so richtig fett wird, gibt es allerdings auch imune Wächter.
Solches und einiges mehr erwrtet Sie bei **THE TOMB OF SYRINX** von **THE POWER HOUSE.**
Nach dem Programmstart wird dem Spieler eine miserable Grafik präsentiert. Nachdem ich die ersten Schritte gemacht habe, tauchen auch schon die ersten Feinde auf. Ich entschließe mich zur Flucht, statt mit dem Laser in der Gegend herumzuballern (man kann übrigens nur nach links und rechts, nicht aber nach oben oder unten schießen). Ein paar Schritte nach links und ...igittigit – was für ein Scrolling! Es könnte glatt aus dem Betriebssystem des ZX-81 stammen. Aber es kommt noch schlimmer: Das Männchen steht nun ganz links; geht man nun weiter nach links, so kann man eventuell auftretende Hindernisse nicht sehen und stößt unversehens dagegen. Die Folge: Ein Leben wird abgezogen!
Wirklich, mir hat das Spielen mit TOMB OF SYRINX keinen Spaß gemacht. Das Beste an der Kassette ist ein kurzes musikalisches Intermezzo von H.E.X. Das wird zwar nie in die Hitparaden kommen, ist aber dennoch ganz nett gemacht. Aber allein deshalb zehn Mark ausgeben? *Stefan Swiergiel*

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Weitere Action Games auf S. 27

c16chris

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

ASM-FEEDBACK

Erscheinungstermine

aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Ausgabe	Erscheinungstermin
6/7	25.05.87
8/9	27.07.87
10	28.09.87
11	26.10.87
12	30.11.87
1/88	28.12.87

Liebe ASM-Leser,

unser Feedback ist auch diesmal wieder sehr gemischt. Vielfach werden wir nach den Erscheinungsterminen der „ASM" gefragt. Hier sind sie! Außerdem befindet sich auf der Game-Over-Seite jeweils der Erscheinungstermin für die nächste Ausgabe. Viele Anfragen betreffen auch das Nachbestellen von älteren ASM-Ausgaben. Leider sind die Ausgaben 4, 6, 7 und 8/86 sowie Nr. 2/87 schon vergriffen. Alle anderen können per Vorauskasse (6 DM) nachbestellt werden. Und nun wünschen wir viel Spaß beim Lesen!

Eure ASM-Redaktion

„Anwender"

Ihrer Aufforderung im Editorial der Ausgabe 3/87 bezüglich der Rubrik Anwender komme ich gerne nach. Bis heute habe ich immer geglaubt, daß Heimcomputer zur Bewältigung aller möglichen Aufgaben und Ideen hergestellt werden. Nach Ansicht der Leserschaft sollen aber in Zukunft nur noch Spiele veröffentlicht werden. Vorerst dachte ich an einen verfrühten Aprilscherz. Nach zweimaligem Lesen frage ich mich aber allen Ernstes, ob Sie das Ganze auch durchziehen wollen. Da hätten wir genausogut bei den alten Telespielen (halt in verbesserter Version) bleiben können.
Vielmehr erscheint es mir, als ob etlichen Lesern die faszinierenden Möglichkeiten eines Heimcomputers nicht ganz klar sind. Oder es wurde ihnen „dank" der pädagogisch so wunderbar gestalteten Betriebsanleitungen und Handbüchern schon nach den ersten paar Seiten der eigene Programmierhunger gründlich vergällt. Um diesem grundlegenden Irrtum abzuhelfen, habe ich mich an die Schreibmaschine gesetzt. Unter „Anwender" verstehe ich: Grafik- und Musik-Programme, Speeder aller Art (die Floppy 1541 und Kassettengeräte lassen grüßen), Programmiersprachen, Freezer usw. Ich kann mir nur schwerlich vorstellen, daß niemand mal Lust verspürte, mit dem Computer zu musizieren oder zu malen. Auch Freezer sind eine ganz nützliche Sache, denn es ist mir schon passiert, Programme versehentlich zu beschädigen oder gar zu zerstören. Wie gut, davon eine Sicherheitskopie zu haben!
Um nicht falsch verstanden zu werden: Auch ich verbringe viele Stunden mit Spielprogrammen, von denen – bei entsprechender Qualität – eine unheimliche Fszination ausgehen kann. Gähnlangweilige Dienstprogramme – so nützlich sie auch bei Bedarf sein mögen – sind in meiner Sammlung nicht vorhanden. Aber deswegen finde ich es nicht richtig, gleich die ganze Anwenderrubrik zu verbannen.
Noch ein letztes Argument: Bedenken Sie bitte, daß viele Computerneulinge sich im Dschungel des riesigen Angebotes kaum zurechtfinden und deshalb meist auf Gedeih und Verderb der oftmals nicht minder völlig überforderten Verkäufer angewiesen sind. Und dann prompt das verkehrte oder schlechtere Programm erwischen. Wie nützlich ist da doch die ASM, in welcher man dann in aller Ruhe einen neutralen Testbericht nachschlagen kann! Zudem hat die fragliche Rubrik nur vergleichsweise wenige Seiten beansprucht; ein weiterer Grund, sie wieder einzuführen.

Alex Segmüller, Effretikon, Schweiz

(Anm. d.Red.: Viele derartige Leserbriefe erreichten uns zum Thema „Anwender – pro oder contra". Es waren so viele, daß wir sofort beschlossen haben, die Anwender wieder mitaufzunehmen. Ab Ausgabe 4/87 werden sie wieder einen festen Platz in der ASM einnehmen.)

„Sega“

..Nun zum Grund des Schreibens. Ich bin ein großer Fan von Computerspielen, habe aber trotzdem keinen Computer. Gekauft habe ich mir eine Sega-Power-Base von Ariolasoft. Denn ich finde die Spiele sowie die Grafik einfach spitze. Meine Bitte ist, könnten Sie nicht mehr und öfter Spiele von SEGA vorstellen?...

Sascha Preisler, Hamburg

(Anm. d. Red.: Wir stellen auch gerne Sega-Spiele vor und werden uns auch um den SEGA kümmern.)

„Leserwünsche berücksichtigt“

Zuerst muß ich für Eure Zeitschrift ein großes Lob aussprechen, und ich hoffe, daß Ihr so weitermacht. Was Euch besonders auszeichnet, ist, daß Ihr Eure Zeitschrift nach Vorschlägen von uns (den Lersern) verbessert. Aber nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Ich wohne in der Schweiz, wie Ihr dem Absender sicherlich schon entnommen habt. Ich bestelle ab und zu sehr gerne ein Spielchen, zumal Eure Zeitschrift in dieser Beziehung ein bißchen Licht in die Angelegenheit gebracht hat. Leider muß ich diese in Deutschland bestellen (ich glaube, Ihr faßt das „leider“ hoffentlich nicht als Beleidigung auf), und ich muß deshalb mit sehr langen Wartezeiten rechnen (5 – 7 Wochen). Aus diesem Grund meine Frage an Euch: Gibt es in der Schweiz nicht auch Software-Versandhändler, und wenn ja, hättet Ihr nicht ein paar Tips für Schweizer C-64-Besitzer. Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen.

Daniel Baumgartner, Leibstadt, Schweiz

(Anm. d. Red.: Lieber Daniel, anfragen kannst Du bei Softwareland Franklinstr. 27, 8050 Zürich.)

„Auch für Leute über 30“

Als „Einsteiger“ bin ich vor kurzem auf Ihre Zeitschrift gestoßen. Auch wenn es Untersuchungen gibt, die behaupten, daß „Computerei“ eine Angelegenheit junger Leute unter 30 Jahren wäre, möchte ich dennoch behaupten, daß Ihre anzumerkende Freude und Spaß an Ihrer redaktionellen Arbeit – zumindest auch für mich, der schon über 30 ist – manch einen der „älteren Jahrgänge“ zu begeistern weiß. Dem einen oder anderen paßt sicherlich Ihr sprachlicher Stil nicht. Bleiben Sie dabei! Ein scharfer Stil ist manchmal die angemessene Antwort für „Übeltaten“ der Produzenten von Software. Hierbei muß ich Sie herzlichst loben, denn schon der eine oder andere „Einsteiger“ der eher den Marktüberblick verliert, als daß er eine kritische Auswahl treffen könnte, würde sonst eher entmutigt....Für Ihre „Gesammelten Werke“ möchte ich einen Verbesserungsvorschlag machen. Bei Ihren Bewertungen bestünde die Möglichkeit der Vergabe einer Gesamtnote (addieren der Einzelnoten). Ginge es, wenn Sie die gesammelten Werke noch mit Ihren Gesamtnoten darstellen? So hätte man einen schnelleren Gesamtüberblick.

Siegfried Grundmann, Münster

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für den netten Brief. Ihren Vorschlag werden wir uns mal überlegen.)

„Software killt Tastatur?“

Ein Kunde, der im Vorstand eines Computerclubs (C 128er) tätig ist, hatte bei und das Programm Gunship bestellt. Nun behauptet dieser, durch das Laden des Programms sei sein Computer (die Tastatur) zu Schaden gekommen und verlangt Schadensersatz. Ich halte das für einen Lacher und glaube fest, daß so etwas unmöglich ist...

Computer Shop, München

(Anm. d. Red.: Wir können Ihnen versichern, daß es absolut unmöglich ist, daß die Tastatur oder irgendein anderes Teil des Computers durch Software zu Schaden kommen kann.)

„Große Lüge?“

Ich möchte in diesem Brief zu Ihren „Terra Cresta“-Review Stellung nehmen, da ich meine, daß Sie es viel zu schlecht bewertet haben. Mit der Grafik-Note bin ich noch einverstanden, doch was haben Sie sich eigentlich dabei gedacht, dem Sound, der übrigens von Martin Galway stammt, nur drei Punkte zu geben??? Meiner Meinung nach hätte er wohl eher eine 10 verdient, denn er gehört zum Besten, was ich auf dem C64 je gehört habe (z.B.-Commando, Master of Magic...). Nun zur Motivation: Sie haben wohl „vergessen“ zu erwähnen, daß man sein Raumschiff durch das Aufsammeln von Zusatzteilen laufend vergrößern kann und daß riesige Abschnitte mit vielen grafischen Neuheiten (Flüsse, Gebäude, Flughäfen) durchquert werden müssen. Es befinden sich über 30 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm, und es gibt sehr viele verschiedene davon. Das Spiel ist um Klassen besser als 1942. Dies ist nicht nur meine Meinung, sondern auch die meiner Freunde und anderer namhafter Software-Zeitschriften. Zum Schluß noch meine Bewertung für das Programm: Grafik 8, Sound 10, Spielablauf 10, Motivation 10 und Preis/Leistung 10 !!!! Ich hoffe, Sie drucken diesen Brief ungekürzt ab, denn Ihr Review kann man wirklich nur als große Lüge bezeichnen.

Stephan Koch, Plön

(Anm. d. Red.: Es kann schon durchaus vorkommen, daß Leser bei der Bewertung von Spielen nicht mit dem Tester übereinstimmen. Aus diesem Grund geben wir Ihnen hiermit Gelegenheit, Ihre Bewertung öffentlich zu machen. Vergessen Sie aber bitte nicht, daß „Sound“ auch Geschmackssache ist. Die Motivation ist erst recht auch davon abhängig, ob man nun das fünfte „Landschaft-scrollt-von-oben-nach-unten-und-Raumschiff-ballert-Aliens-ab“-Spiel nacheinander in der Hand hat. Dann kann die Motivation nämlich schon ganz schön nachlassen, auch wenn es über 30 Sprites in einem Bild gibt. Deshalb finden wir, daß das Prädikat „große Lüge“ unangebracht ist, da Testberichte und vor allem Bewertungen immer subjektiv sind, und Meinungen sind nun mal keine Lügen.)

„Adventure Creator“

Ich arbeite seit über einem Jahr mit THE QUILL und dem Zusatzprogramm THE ILLUSTRATOR und habe mir kürzlich den GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (GAC) gekauft. Und meines Erachtens haben Sie Pasic Ismut mit Ihrer Antwort nicht optimal beraten. 1. Beide Adventure-Generatoren können beliebig viele Worte verstehen. Der Quill kann jedoch nur bis zu 255 verschiedene Wörter unterscheiden, der GAC kann je 255 verschiedene Verben, Adverben und Substantive unterscheiden. Bei beiden Programmen wird jedem Wort ein Wert zugeordnet, und es ist möglich, beliebig vielen Wörtern ein und denselben Wert zuzuweisen. 2. Den Patch wird es für den C64 nicht geben, und das ist auch gar nicht nötig, denn die C64-Versionen vom QUILL und ILLUSTRATOR enthalten bereits die wichtigsten PATCH-Funktionen, z.B. den in Graphic und Text gesplitteten Bildschirm, sowie die Möglichkeit der Sound-Programmierung!!! 3. Es gibt einige wichtige Unterschiede zwischen QUILL und GAC, die weder in der Antwort zum Leserbrief noch in der redaktionellen Besprechung der Programme in früheren ASM-Ausgaben zum Ausdruck kommen. So erlaubt der ILLUSTRATOR die freie Wahl der Bildschirmzeile, in der zwischen Grafik und Text umgeschaltet wird, beim GAC ist das Bildformat unveränderlich und nutzt auch nicht die volle Bildschirmbreite aus. Bei der Gestaltung des Bildes erlaubt der ILLUSTRATOR das Löschen einzelner Elemente, der GAC kann nur das Bild insgesamt löschen. Der ILLUSTRATOR arbeitet mit Unterprogramm-Technik, d.h. ein bestimmtes Element kann in verschiedenen Bildern benutzt werden (bei jeweils freier Wahl der Farbe!), der GAC muß jedes Bild einzeln aufbauen. DER GAC verarbeitet Verben, Adverben und Substantive unterschiedlich, für den Quill sind alle Wörter gleich. Der GAC erlaubt die Mehr-Befehls-Eingabe vom Spieler, der Quill nicht. Der Quill erlaubt Sound-Programmierung, der GAC nicht. Der QUILL läßt dem Programmierer fast 40% mehr Speicherplatz zur Verfügung. Insgesamt ist die Struktur des QUILL einfacher als die des GAC, wodurch die Arbeit etwas schwieriger wird, andererseits aber auch flexibler (mir ist es z.B. gelungen, ganze Melodien in Unterprogramm-Technik aufrufen zu lassen). Der QUILL ist deutlich konsequenter auf Speicherplatz-Ersparnis ausgelegt.

Der langen Rede kurzer Sinn: Wenn Pasic Ismut ernsthaft programmieren will und mehrere gute Ideen hat, würde ich ihm unbedingt empfehlen, sich beide Adventure-Generatoren zuzulegen. Es hängt sehr vom Programmierstil des Autors und noch mehr vom Stil des zu erschaffenden Adventures ab, welcher Generator geeigneter ist. Eine riesengroße Bitte: Könnten Sie mir die Adresse von Pasic Ismut geben oder wenigstens meinen Brief an ihn weiterleiten? Ich würde wahnsinnig gerne Kontakt mit ihm aufnehmen zwecks Erfahrungsaustausch.

Stephan de la Motte, Horwitzstr. 10, 8000 München 83

(Anm. d. Red.: Lieber Stephan, wir fanden den Vergleich so interessant, daß wir ihn auch anderen Lesern zugute kommen lassen wollen. Wir haben hier Ihre volle Adresse angegeben, so daß Pasic Ismut die Möglichkeit hat, Ihnen zu schreiben. Vielleicht melden sich ja auch andere interessierte Leser bei Ihnen.)

„Überhöhte Preise“

Ich beziehe mich auf den oben genannten Artikel (Defender of the Crown). Wie sie in Ausgabe Nr. 3/87, Seite 68-69, mitteilten, soll dieses Spiel 150 DM kosten. Dies möchte ich berichtigen. Bei uns bekommt

man dieses Spiel schon für 69 DM. Außerdem möchte ich gerne wissen, wie Sie zu solchen überhöhten Preisen kommen.

Wulf Buhrmester, Petershagen

(Anm. d. Red.: Bei Programmen, die aus dem Ausland stammen, sind wir gezwungen, die Preisangaben umzurechnen, um so einen Ca.-Preis zu ermitteln. Wenn das Programm anschließend in Deutschland auf den Markt kommt, kann der Preis in den Läden (wegen günstigen Wechselkurses) natürlich ein niedrigerer sein. Die Preiskalkulation ist schließlich Sache der einzelnen Händler, so daß es immer wieder vorkommen kann, daß der Preis, den wir errechnet haben, unterboten wird.)

„COMPY-SHOP-Wettbewerb"

An Ihrem Wettbewerb mit dem Kennwort: COMPY SHOP habe ich mich beteiligt und das Spiel „POOYAN" gewonnen. Der Wettbewerb war ausdrücklich für Atari ausgeschrieben. Sie sendeten mir aber das Softwareprogramm für das System C 64. Dieses ist aber auf meinem Atari nicht lauffähig. Hiermit möchte ich anfragen, ob ein Umtausch des Programms möglich ist. Bitte teilen Sie mir das mit. Ich würde Ihnen im Falle eines Umtausches das Programm unverzüglich zurücksenden.

Gerd Nerlich, Velbert

(Anm. d. Red.: Auf der Rückseite der Diskette befindet sich die Atari-Version!)

„Strafbar"

Ist es strafbar, Programme zu kaufen, wenn alles daraufhindeutet, daß es sich dabei um eine Raubkopie handelt?

Fritz Müller, Mannheim

(Anm. d. Red.: Ja!)

„Schneider"

Mit sehr großem Interesse habe ich Ihre tolle Zeitschrift „Aktueller Software Markt" gelesen. Doch leider bin ich nun ein wenig verwirrt. Ich habe einen Joyce PCW 8512. Bei manchen Vorstellungen der Spiele steht Schneider CPC 464 oder 6128 oder Joyce. Da ist mir ja noch alles klar, aber bei den meisten steht nur Schneider. Für welchen gelten denn diese Spiele oder heißt ein anderes System so? Für meine dumme Frage bitte ich um Verständnis...

W. Heyderich, Stade

(Anm. d. Red.: Lieber Herr Heydrich, die Frage ist gar nicht so dumm. Das liegt nämlich an uns. Für uns ist's halt eine kleine Zeitersparnis, wenn wir statt Schneider CPC 464 und so weiter und so weiter einfach nur „Schneider" schreiben. Schneider heißt demnach: Schneider CPC's. Alle anderen Schneiders werden extra ausgewiesen, wie z.B. der Joyce. Wir bitten, diese kleine Nachlässigkeit unsererseits (es hat sich eben so eingebürgert) zu entschuldigen.)

„Thema: Kriegsspiele"

Krieg ist schlimm, das wissen Sie so gut wie ich. Trotzdem finde ich es auf der einen Seite schwachsinnig über Kriegsspiele herzufahren, und dann auf der anderen Seite noch Actiongames zu spielen, wo man doch meistens irgendwelche Aliens bekämpfen bzw. abschießen muß. Ich jedenfalls spiele Kriegssimulationen (ich betone: Simulation) „gerne", d.h. genauer: Sie interessieren mich, denn ich interessiere mich für den 2. Weltkrieg. Aber nicht für Töten usw. sondern für persönliche Erlebnisberichte. Empörend finde ich den Brief von Wolfram Wiese, in dem er meint, Leute mit meiner Meinung würden nicht mitdenken. Nun frage ich ihn: Denkst Du, wenn Du Action-Games spielst an Krieg??? Deine und andere Lesermeinungen würden mich interessieren (Ich kann Kritik vertragen)...

Bernd Brämer, Sontra

„Die Finger davon lassen"

Ich möchte mich zum Thema „Kriegsspiel auf dem Computer" äußern. Ich finde, daß manche Programmtester diese Spiele voreingenommen beurteilen und diese dann noch schlechter bewerten. Diese Leute sollten dann von dieser Art Programmen die Finger lassen ...Weiterhin bezweifle ich, ob das Spielen von Kriegsspielen für Kinder eine Gefahr ist. Seit man sich zurückerinnern kann befindet sich Kriegsspielzeug in den Kinderzimmern. Früher waren es Holzschwerter und Zinnsoldaten. Diesen Platz hat jetzt der Computer übernommen. Die schwarze Liste ist unsinnig, wie auch z.B. Alterangabe beim Kauf von indizierten Spielen. Sollte jemand das Programm haben wollen, dann besorgt er es sich auch auf Umwegen. Sollte man diese Spiele in Deutschland verbieten, schadet es den Händlern, weil diese Spiele dann aus England beschafft werden und hier unter der Hand kopiert werden...

Michael John, Diemelsee

(Anm. d. Red.: Wir wagen zu bezweifeln, ob zu irgendeinem Zeitpunkt Kriegsspielzeug in Kinderhänden ungefährlich oder gar sinnvoll ist. Allerdings gibt es auch noch Unterschiede zwischen dem Spiel mit dem Holzschwert und dem aktiven „Morden auf dem Bildschirm", wie z.B. bei „Colorado Bill", wo der Spieler mehr oder weniger gezielt mit Messern oder Maschinengewehr Menschen niedermetzelt.)

„Verspätung"

...In einer Vorrausschau schriebt Ihr, daß das Spiel „Live and let die" von Domark im Januar erscheinen sollte. Seitdem durchblättere ich jede neue ASM als erstes, um jenen Testbericht zu finden. Kommt das Spiel bald, oder hat es Verspätung? Ansonsten macht weiter so!

Andreas Krafft, Berlin

(Anm. d. Red.: Das Spiel ist noch nicht fertiggestellt. Oftmals können die Hersteller ihre „Terminpläne" nicht einhalten, doch sobald das Spiel auf den Markt kommen wird, wird ein Testbericht in der ASM zu lesen sein.)

„Secret Service"

Der Grund für meinen Leserbrief liegt eigentlich in dem Interesse zu erfahren, warum sich die Rubrik „Secret Service" einer solch großen Beliebtheit erfreut. Versteht mich jetzt bitte nicht falsch. Ich möchte diese Rubrik nun wirklich nicht kritisieren. Ich kann nur die Leute nicht verstehen, die möglichst für jedes ihrer Spiele einen „Superpoke" bzw. für Adventures eine Komplettlösung besitzen wollen. Für mich persönlich liegt der Anreiz in einem Spieleprogramm gerade darin, mit der vorgegebenen Anzahl von Möglichkeiten auf „legalem" Wege möglichst viel zu erreichen. Durch eine Eingabe von Poke soundsoviel Komma irgendwas, durch den z.B. eine unendliche Anzahl von Leben zur Verfügung steht, bzw. irgendwelche Gefahren oder Schwierigkeiten ausgeschaltet werden, wird aber doch nun gerade dieser Anreiz genommen. Heraus kommt doch meiner Meinung nach nur noch ein Spiel, welches nach ca. zwei bis vier Stunden Dauerlebens nur noch langweilig sein kann. Ergebnis: Ich schalte den Computer ab und lege dieses Programm möglichst weit nach hinten in meine Diskettenbox. Wenn ich nun noch vorraussetze, daß es sich um keinen Raubkopierer handelt, hat doch dieser meiner Meinung nach sein Geld „zum Fenster hinausgeschmissen". Bei Adventures verhält sich das ja dann noch extremer, da hier ja Schwierigkeiten nur zu dem Zweck eingebaut werden, um das Spiel spannender zu gestalten. Nichts einzuwenden habe ich natürlich gegen kleinere Tips, die bei arg schwierigen Situationen weiterhelfen können, bzw. die einen spaßigen Effekt hervorrufen, z.B. bei humorvoll programmierten Adventures. Komplettlösungen jedoch verleiten zum ewigen Hinsehen und bei ausweglos erscheinenden Situationen zum stupiden Abtippen derselben. Wenn man sich nun ansieht, was teilweise im „Secret Service" an sogenannten Tips und Tricks veröffentlicht wird, so stellen diese meiner (alleinstehenden ?) Meinung nach schon fast Komplettlösungen dar.

Wie gesagt, das soll keine Kritik am „Secret Service" selbst sein. Wer solche Lösungen haben will, der soll sie dann auch bekommen. Mich würde nur interessieren, ob denn meine Meinung wirklich so alleinstehend ist oder ob es noch andere Leute gibt, die möglichst schnell über solche Seiten hinwegblättern! Als zweiten Punkt in diesem Brief möchte ich dem von Marcus Hendrischk gemachten Vorschlag (Kurzgeschichten) viel Zustimmung aussprechen. Dieses würde nur eine Bereicherung Eurer ohnehin schon sehr guten Zeitschrift darstellen. So, das war's dann schon. Viele Grüße an alle Reda-Mitarbeiter von

Michael Lehne, Geilenkirchen

(Anm. d. Red.: Wir glauben, daß die meisten Leute sowieso ein Programm erst mal „auf eigene Faust" spielen, bis sie (vielleicht nach Wochen oder Monaten) nicht mehr alleine weiterkommen. Diesen ist dann sicherlich jeder Tip, der sie etwas weiter bringt, recht. Man muß ja nicht gleich ganz stur eine vorgegebene Teillösung abtippen. Allerdings bleibt man z.B. bei Adventures sicherlich auch ein zweites Mal hängen, so daß es durchaus helfen kann, wenn man eine Lösung über eine bestimmte Teilstrecke zur Verfügung hat. Eventuell weiterführende Lösungen zu lesen und zu benutzen, bleibt jedem selbst überlassen. Pokes werden sicherlich auch erst dann benutzt, wenn man nicht mehr weiterkommt, aber trotzdem die restlichen Bilder des Programms gerne sehen möchte. Wir freuen uns jetzt schon auf jeden Leserbrief zu dem Thema).

„Erscheinungsweise"

Wie ist das eigentlich mit Eurem Abo? Wieso sind dort nur 10 Ausgaben im Jahr enthalten? Ich denke, ASM erscheint monatlich (= 12 Ausgaben pro Jahr)?...

Raphael Scholz, Hilden

(Anm. d. Red.: Der Grund für die 10 Ausgaben liegt darin, daß es zwei Doppelausgaben geben wird (Nr. 6/7 und Nr. 8/9). Das liegt erstens daran, daß in den Urlaubsmonaten softwaremäßig nicht soviel los ist. Zweitens wollen wir armen, geplagten ASM-Redakteure auch mal Urlaub machen. Wir hoffen, daß Ihr uns auch mal so'n Päuschen gönnt!).

„Empire"

Ich bitte um Mitteilung, ob es ein ähnliches Programm wie „Empire" (ASM Test 9/86) auch für den C 64 gibt.

Stefan Bachem, Düren

(Anm. d. Red.: Unseres Wissens gibt es zur Zeit noch nichts ähnliches für den C 64.)

c16chris

Vier gegen ASM — Die Hits!

Hier sind Sie! Vier Leser haben ihre persönliche Hitparade aufgestellt, mit der Sie gegen die ASM-Redakteure antreten. Wer ebenfalls gerne seine Top Ten hier stehen sehen möchte, der schickt seine Hitparade mit Angabe des Computersystems sowie einem Paßfoto an die ASM-Redaktion, Tronic Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Bei Abdruck gibt's 30 Mark! (Wenn möglich, sollten die Titel nicht älter als 5 Monate sein). Wir treten gegen Euch an ...

Thomas Schreiber (C-64)

1. Airline (Ariolasoft)
2. Gunship (Microprose)
3. Destroyer (Epyx)
4. Street Surfer (Mastertronic)
5. Skate Rock (Bubble Bus)
6. Championship Wrestling (Epyx)
7. Peter Shilton's Handball Maradona (Grand Slam)
8. BMX Simulator (Code Masters)
9. 10th Frame (Access)
10. The Sentinel (Firebird)

Markus Klöker (Spectrum)

1. Antiriad (Palace)
2. Paperboy (Elite)
3. Uridium (Hewson)
4. Hardball (Advance)
5. Super Cycle (US Gold)
6. Trivial Pursuit (Domark)
7. Firelord (Hewson)
8. Dan Dare (Virgin)
9. Scooby Doo (Elite)
10. Contact Sam Cruise (Microsphere)

Thomas Becker (Schn.)

1. Space Harrier (Elite)
2. Starglider (Rainbird)
3. Gauntlet (U.S. Gold)
4. Bombjack II (Elite)
5. Aliens (Electric Dreams)
6. Footballer of the Year (Gremlin)
7. America's Cup (U.S. Gold)
8. They stole a million (Ariolasoft)
9. Impossaball (Hewson)
10. Xeno (A'N'F')

Jens Theobold (C-16)

1. Torpedorun (Citi soft)
2. Pin Point (Anco)
3. Shark (Firebird)
4. Panic Penquin (Midas)
5. Aardvark (Bug Byte)
6. The Magican's Curse (Gremlin)
7. Future Knight (Gremlin)
8. Planet Search (Gremlin)
9. Bounder (Gremlin)
10. Goldrush (Firebird)

Manfred Kleimann

1. Krakout (Gremlin/C-64)
2. International Karate (System 3/Atari ST)
3. Trivial Pursuit (Domark/IBM)
4. Grand Slam Tennis (Infinity Software/Amiga)
5. Short Circuit (Ocean/C-64)
6. Karate Kid II (Microdeal/ST)
7. Cyborg (CRL/C-64)
8. Repton 3 (Superior Software/C-64)
9. Ollie and Lissa (Firebird/C-64)
10. Impossaball (Hewson/Spectrum)

Bernd Zimmermann

1. Krakout (Gremlin/C-64)
2. Leaderboard (Epyx/Spectrum)
3. Grand Slam Tennis (Infinity/Amiga)
4. Impossaball (Hewson/Spectrum)
5. World Tour Golf (Electronic Arts/IBM)
6. Short Circuit (Ocean/Spectrum)
7. Leviathan (English Software/C-64)
8. International Karate (System 3/Atari ST)
9. Techmate (Microdeal/Atari ST)
10. Masters o.t. Universe (Arc.) (U.S. Gold/C-64)

Martina Strack

1. Portal (Activision/C-64)
2. Krakout (Gremlin/C-64)
3. Sailing (Activision/C-64)
4. Killed until dead (Accolade/C-64)
5. Hollywood Hijinx (Infocom/C-64, Amiga)
6. International Karate (System 3/Atari ST)
7. Colossus 4.0 (CDS/C-64)
8. Short Circuit (Ocean/C-64)
9. Leviathan (English Software/C-64)
10. Speech (Superior Software/C-64)

Frank Brall

1. Zorland C (Zorland/IBM)
2. Copy II PC (Central Point Software/IBM)
3. Psion Chess (Psion/IBM)
4. Ikari Warriors (Elite/Schneider)
5. Mystic Pascal (Mystic/IBM)
6. Colossus 4.0 (CDS/C-64)
7. Flight Simulator II (Sublogic/Amica)
8. World Tour Golf (Electronic Arts/IBM)
9. Grand Slam Tennis (Infinity/Amiga)
10. Aliens (Electic Dreams/C-64)

c16chris

Gewinner aus ASM 3/87

Butch Hard Guy

Robert Borchert, 7000 Stuttgart 1; Hermann Hausmann, 6800 Mannheim; Herbert Jung, 6610 Lebach; Xaver Kaiser, 4060 Viersen 1; Jan Kirchner, 8000 München; Ingo Kneer, 8949 Altensteig; Walter Küppers, 8700 Würzburg; Harald Lack, 8201 Raubling; Kai Schwab, 6100 Darmstadt; Andreas Seifert, 5020 Salzburg.

Der Turnier-Fußball und eine Spectrum-Kassette gehen an:

Heinz Kullmann, 1000 Berlin.

Dodgy Geezers

Tom Ahlberg, 00200 Helsinki; Bernd Apel, 6900 Heidelberg; Kay Borchert, 4270 Dorsten 21; Klaus-P. Buller, 2800 Bremen 1; Michael Friedrich, 8933 Klosterlechfeld; H.J. Gerdlowski, 4173 Kerken 2; Jochen Hämel, 6097 Trebur 3; Michael Krauth, 8120 Weilheim; Kai Krüger, 2908 Kampe; Robert Krupp, 3118 Bad Bevensen 1; Martina Kumpf, 6930 Eberbach-Brombach; Thomas Liebau, 6320 Alsfeld; Dirk Meyer, 5483 Bad Neuenahr-Arweiler; Harald Möllhoff, 7530 Pforzheim 14; Carsten Prähler, 4600 Dortmund 15; Ruth Sommer, 8400 Regensburg; Daniel Suppiger, 8004 Zürich; Ulf Vollmer, 7530 Pforzheim; Günter Wehlam, 1000 Berlin 49; Ulf Wiedwald, 2807 Achim 2.

Hardball

Andreas Bauer, 3400 Göttingen; Uwe Bullermann, 8261 Winhöring; Stefan Horn, 5100 Aachen; Christian John, 2000 Hamburg 53; Karl-Heinz Jung, 4200 Oberhausen; Knud Möhle, 2358 Kaltenkirchen; Klaus Seidel, 4600 Dortmund 1; Nicole Setzer, 4300 Essen; Sascha Stemmler, 2960 Aurich; Jörg Thiel, 4400 Neuss.

2 Karten für ein Gladbach-Heimspiel gehen an:

Gabriele Heil, 6306 Langgönz. *(Die Termine, die sich Frau Heil aussuchen kann, sind wie folgt: 9. Mai gegen Uerdingen; 23. Mai gegen Schalke 04; 6. Juni gegen Fortuna Düsseldorf oder 17. Juni, wenn die Borussen gegen den „Club" aus Nürnberg antreten!)*

Indoor Sports

Ralf Alexander, 4020 Linz; Simon Keim, 5600 Wuppertal 1; Rudolf Lose, 4050 Mönchengladbach 2; Martin Lotz, 2800 Bremen 1; Harald Nagel, 7140 Ludwigsburg; Michael Pohl, 6230 Frankfurt 80; Manfred Sachs, 5400 Koblenz; Jens Schaup, 3300 Braunschweig; Rainer Seeger, 1000 Berlin 44; Frank Weber, 7300 Esslingen.

Die Multi-Function-Joysticks gewannen:

Oliver Jacobs, 7065 Winterbach; Sascha Kriegel, 5024 Pulheim 1; Peter Primus, 8703 Ochsenfurt; Dirk Rehm, 3253 Hess. Oldendorf 2; Peter Sassem, 2252 St. Peter-Ording.

Kayleth für den C-64

Christoph Baum, 6700 Ludwigshafen; Stefan Böhmler, 7250 Leonberg 1; Sven Eichler, 3252 Bad Münster 2; Helge Gerhards, 4800 Bielefeld 18; Marc Heczko, 3002 Wedemark 3; Dominikus Höldrich, 8121 Wielenbach; Gunnar Sachs, 3573 Gemünden/Sehlen; Peter Schumacher, 4100 Duisburg; Rainer Tetzlaff, 2447 Heiligenhafen; Pierre Zekai, 1000 Berlin 10.

Kayleth für Spectrum

Harald Hoffmann, 6700 Ludiwigshafen; Helmut Berger, 5090 Leverkusen; Christoph Herber, 6538 Münster/Sarmsheim; Ralf Hessenius, 2967 Westoverledingen; Markus Lubert, 5040 Brühl; Sven Müller, 6000 Frankfurt 1; Frank Reick, 2370 Rendsburg; Hans-Jürgen Rimeyer, 4100 Duisburg 14; Thomas Schmidt, 4100 Duisburg 1; Angelika Scholz, 6500 Mainz.

Laurel & Hardy

Jürg Brunold, 8048 Zürich; Markus Cousin, 4193 Schottheide; Michael Hoffmann, 6330 Wetzlar; Hans-Karl Hummel, 7065 Winterbach; Jens Krüger, 4400 Münster; Andreas Link, 1110 Wien; Torsten Quaranta, 3340 Wolfenbüttel; Thomas Rölli, 6005 Luzern; Heribert Schmid, 8886 Wittislingen; Frank Springer, 7136 Oetisheim-Schönenberg.

Shilton's „Handball Maradona" (C-64)

Thomas Funk, 8521 Poxdorf; Peter Häberle, 7022 Leinfelden 1; Martin Holzhauer, 8500 Nürnberg; R. Jelen, 2394 Satrup; Leif Millarg, 8032 Gräfelfing; Andreas Möller, 3527 Calden 5; Dieter Schneider, 4466 Ormaringen; Karl-Heinz Weber, 3500 Kassel; Christian Winter, 8500 Nürnberg 60; Thorsten Ziegler, 6203 Hochheim/Main.

„Maradona" (Schneider)

Andreas Becker, 6690 St. Wendel 8; Dirk Dietrich, 5481 Bad Neuenahr-Ahrweiler; Manuel Koch, 5635 Rickenbach; Andreas Kraut, 7505 Ettlingen; Jörg Reinermann, 4300 Essen 12; Franco Rouvinez, 7500 Karlsruhe; Jörg Steffens, 5064 Rösrath 1; Wolfgang Vollmer, 8000 München 80; Markus Walter, 2800 Bremen 1; Heiko Wirsching, 7184 Gaggstatt.

„Maradona" (Spectrum)

Joachim Gruber, 2000 Hamburg; Nils Hofsäß, 7532 Niefern-Öschelbronn; Stefan Hoheisel, 1000 Berlin 28; Dieter Mittag, 4403 Senden 2; Andreas Müller, 7822 St. Blasien; Jörg Röseler, 5064 Rösrath; Carsten von Bargen, 5800 Hagen 5; Rainer Wihlbiller, 8939 Matsies; Heinz Wilhelm, 8000 München; Thomas Wurzinger, 7552 Durmersheim.

Colleen Music Compendium

Klaus Eckhard, 6500 Mainz; Thomas Fischer, 1000 Berlin 26; Markus Füser, 5013 Elsdorf; Ronald Günther, 4800 Bielefeld; Alexander Krause, 3253 Hess. Oldendorf 1; Stefan Müller, 8963 Waltenhofen; Ernst Schreiber, 8070 Ingolstadt; Stefan Tombi, 7600 Offenburg; Gerd Voigt, 5000 Köln; Andre von Tilinsky, 1000 Berlin 19.

Quill & Illustrator (C-64)

Timo Bastian, 6532 Oberwesel; Jens-Uwe Buer, 6453 Seeligenstadt 2; Jürgen Friedrich, 5000 Köln; Norbert Gräser, 7520 Bruchsal; Siegfried Grundmann, 4400 Münster; Oliver Hahn, 4930 Detmold; Felix Lemkes, 8000 München 71; Carsten Räba, 7775 Bermatingen; Thomas Roth, 7030 Böblingen; Steffen Ruckert, 4054 Nettetal.

Quill & Illustrator (Schneider)

Frank Becker, 7488 Stetten a.k.M.; K. Brehmert, 1000 Berlin 42; Sascha Bulega, 3013 Barsinghausen 1; Uwe Hamm, 6800 Mannheim 31; Rainer Kolle, 3504 Kaufungen; Matthias Kwidor, 7537 Remchingen 2; David Lange, 2863 Rittershude 2; Marco Martin, 6973 Boxberg/Hinterschepf; Dirk Möller, 3432 Großalmerode; Jochen Stary, 2330 Eckernförde.

Quill & Illustrator plus Patch (Spectrum)

Hilmar Becker, 6750 Kaiserslautern; Joachim Benz, 8011 Aschheim; Stephan Brinkmann, 2900 Oldenburg; Oliver Buntefuss, 8630 Tann; Holger Fischer, 4650 Gelsenkirchen; Andreas Kloß, 5980 Werdohl; Marcus Nadler, 1000 Berlin 26; Bodo Teufel, 6057 Dietzenbach 2; Thomas Wehse, 5540 Prüm; Olaf Wilke, 7030 Böblingen.

Zombi von Ubi Soft

Silvio Arpagaus, 7031 Laax; Wolfgang Bagowski, 2300 Kiel; Zoran Barbarii, 2300 Kiel; Thomas Geller, 5901 Wilnsdorf 11; Wolfgang Handler, 4600 Wels; Stefan Hellert, 8700 Würzburg; Markus Jakob, 8200 Rosenheim; Alexander Kritschker, 5090 Leverkusen 1; Brigitte Ridder, 3155 Edemissen 3; Sönke Scheewe, 2405 Dakendorf; Ingo Schmidt, 1000 Berlin 62; Peter Schramm, 8855 Monheim; Dietmar Schulze, 5000 Köln 1; Volker Sommer, 7062 Rodb.-Lindental; Dirk Steitz, 8900 Augsburg 22; Matthias Stolz, 6670 St. Ingbert; Uwe Süssbrich, 2932 Zetel 2; Heinz Tomisser, 7400 Oberwart; Malte Wallrabe, 2800 Bremen 1; Uwe Zimmermann, 8743 Bischofsheim.

★★★★★★★★★★★★★★

Coole Software für alle Freaks!

Commodore 16/116

	Kassette	Diskette
ACE	32,00	–
ACE (+64K)	34,95	–
Basic-Compiler	–	39,95
Games Creator	44,95	–
Ghost'n Goblins	29,00	–
Hollywood Poker	14,95	24,95
Hit-Pack	32,95	–
Indoor Soccer	14,95	–

	Kassette
International Karate	19,95
King Size (100 Spiele)	32,95
Konami Koin-Op Hits	32,95
ROM-Listing (Buch)	29,00
Spiky Harold/Ninja Master	19,95
Strip-Poker (64 KB)	19,95
Turbo Plus (Modul)	38,95
Winter Olympiade	29,00

Amiga

	Diskette
Deep Space	88,95
Defender of the Crown	88,95
Hacker II	88,95
Hollywood Poker	79,00
Leader Board	68,95
Marble Madness	88,95
The Pawn	68,95
Winter-Games	68,95
World Games	68,95

Atari ST

	Diskette
Championship Wrestling	69,90
Gauntlet	69,90
Hollywood Poker	69,00
Karate Kid II	69,90
Renegade	38,90
Starglider	69,90
Super Cycle	69,00
World Games	69,90

Atari 800 XL/130 XE

	Kassette	Diskette
Airline	19,95	–
Boulder Dash II	29,95	38,95
Internationale Karate	38,95	48,95
Ninja	14,95	–
Ninja Master/ Dimension X	19,95	–
Silent Service	–	44,95
Super Huey	32,95	44,95
The Last V8	14,95	–
Trailblazer	29,95	44,95
War Hawk/Kollapse	19,95	–

Commodore 64/128

	Kassette	Diskette
Arkanoid	32,95	44,95
Bomb Jack II	32,95	44,95
Colorado Bill	32,95	44,95
Delta	32,95	44,95
Destroyer	–	44,95
Flash Gordon	14,95	–
Gun-Ship	39,95	54,95
Hit-Pack Elite (7 Spiele)	32,95	44,95
Indoor Sports	32,95	44,95
Kampfgruppe	–	79,95
Marble Medness	32,95	49,95

	Kassette	Diskette
Leif Erikson	24,95	32,95
Leviathan	32,95	39,95
Murder on the atlantic	44,95	58,95
Nemesis	29,95	39,95
Ninja	32,95	44,95
Short Circuit	32,95	44,95
Super Huey II	32,95	44,95
U.S.A.A.S.	–	79,95
Vietnam	32,95	44,95
World Games	32,95	44,95

SOFTWARE VERSAND
ANDREAS BACHLER
POSTFACH 429
D-4290 BOCHOLT
☎ (0 28 71) 18 30 88

Versand erfolgt gegen Nachnahme (+4,– DM Porto) oder Vorkasse (Bar, Scheck)

Fordern Sie unter Angabe Ihres Computertyps kostenloses Informationsmaterial über unser Lieferprogramm an!

c16chris

ASM – die „gesammelten Werke“:

c16chris

c16chris

Computer Service GbR

Michael & Joachim Maier — **Postfach 1304 · 7913 Senden/Iller**

AMIGA

MARBLE MADNESS 69.–
DEFENDER OF THE CROWN 89,–
WINTER GAMES 59,–
WORLD GAMES 59,–
TASS TIME IN TONE TOWN 69,–
The PAWN 65,–
LEADERBOARD GOLF 69,–
THE BARDS TALE 109,–
QUIWI 59,–
DEJA VU 79,–
HALLEY PROJECT 65,–
HACKER 2 69,–
BRATACCAS 79,–
ARENA 79,–
SILENT SERVICE 69,–
SHANGHAI 69,–
DEEP SPACE 79,–
STAR GLIDER 69,–

ATARI ST

KARATE KID II 59,–
STAR GLIDER 64,90
WORLD GAMES 59,–
WINTER GAMES 59,–
PSION SCHACH 64,90
MERCENARY COMPEND 59,–
QUIWI 49,90
TASS TIMES 64,90
LEADERBOARD GOLF 64,90
OPARATION HONG KONG 49,90
THE PAWN 64,90
ARENA 75,–
DEEP SPACE 89,–
SPACE SHUTTLE 64,90
INTERNATIONAL KARATE 59,–
FLIGHT SIMULATOR II 119,–
TIME BANDIT 84,90
SILENT SERVICE 64,90

MSX-SOFTWARE

BATMAN 24,90
D-DAY 23,90
GAUNTLET 26,90
MASTER OF THE LAMP 39,–
WAY OF THE TIGER 27,90
SLAPSHOT 27,90
BATTLE FOR MIDWAY 31,90
NEMESIS (MODUL) 49,90
GHOSTBUSTERS 39,90
SORCERY 27,90
TRAILBLAZER 23,90
FOOTBALLER O.T.Y. 27,90

CHILLER 9,90
FLIGHT DECK 29,90
INTERNAT. KARATE 24,90
SPITFIRE 40 28,90
THE HEIST 24,90
CRAZY GOLF 16,90
DAMBUSTERS 29,90
FUTURE KNIGHT 22,90
JUMP JET 26,90
WINTER GAMES 26,90
TARZAN 26,90
HOPPER 9,90

C-16

Titel	(K)	(D)
ACE	(K) 27,90	
ACE (64 K VERSION)	(K) 27,90	(D) 34,90
MERCENARY (64 K)	(K) 27,90	(D) 39,–
MERCENARY COMPENDIUM (64 K)	(K) 39,90	(D) 59,–
HIT PACK (4 ELITE PROGRAMME)	(K) 27,90	
PLUS PAKET	(K) 24,90	(D) 24,90
HOLLYWOOD POKER		(D) 24,90
SPIKY HAROLD	(K) 9,90	
PROJECT NOVA	(K) 22,90	
FIGHTING WARRIOR	(K) 24,90	
THE WAY OF THE EXPLODING FIST	(K) 24,90	
ROBO KNIGHT	(K) 9,90	
GUN LAW	(K) 9,90	
KING SIZE 100 (100 PROGRAMME)	(K) 32,90	

ANWENDRPROGRAMME

Titel	(K)	(D)
TURBO TAPE	(K) 15,90	
TURBO PLUS MODUL	(K) 39,–	
MICRO KALK/DATEI JE	(K) 22,90	(D) 22,90
MIRCO TEXT	(K) 22,90	
MUSIC MASTER	(K) 22,90	(D) 22,90
PAINT BOX	(K) 19,90	(D) 19,90
GRAPHIC DESIGNER	(K) 15,90	(D) 15,90

ZUBEHÖR

Titel	(K)
64 K RAM MODUL	(K) 69,–
JOYSTICKADAPTER	(K) 9,90

ATARI XL\XE

Titel	(K)	(D)
GAUNTLET	(K) 27,90	(D) 40,90
MERCENARY COMPENDIUM	(K) 38,90	(D) 44,90
SILENT SERVICE	(K) 27,90	(D) 40,90
GREEN BERETS	(K) 27,90	
NUCLEAR NICK	(K) 9,90	
LEADERBOARD GOLF	(K) 27,90	(D) 40,90
INTERNATIONAL KARATE	(K) 22,90	(D) 35,90
QUIWI		(D) 35,90
CRUSADE IN EUROPE	(K) 32,90	(D) 49,–
GRAPHIC ARTS DEPARTMENT		(D) 51,90
SPINDIZZY		(D) 44,90
TRAILBLAZER	(K) 25,90	(D) 36,90
SUPERMAN	(K) 9,90	
SUMMER GAMES		(D) 40,90
BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT	(K) 25,90	(D) 39,–
DIMENSION X	(K) 9,90	
HARDBALL	(K) 32,90	(D) 40,90
SMASH HITS I, II, III, IV je	(K) 32,90	(D) 39,–
ARCHON II		(D) 39,–
NATO COMMANDER	(K) 22,90	(D) 50,90
POLAR PIERE	(K) 28,90	(D) 36,90
ARCADE CLASSICS	(K) 27,90	(D) 40,90
BOUNTY BOB STRIKES BACK	(K) 9,90	
MONTEZUMAS REVENGE	(K) 25,90	(D) 36,90
NIGHT RAIDER/AARDY THE ARDVARK	(K) 22,90	
COHENS TOWER/COSMIC TUNNELS	(K) 22,90	
ROCKET REPAIR MAN	(K) 9,90	
OLYMPIC SKIER	(K) 9,90	
SUPER HUEY	(K) 32,90	(D) 42,90

Katalog mit Programmbeschreibungen (C-16) gegen DM 0,80 in Briefmarken. Für alle übrigen Systeme Gesamtpreisliste kostenlos. Lieferung gegen Vorauskasse oder Nachnahme.
Versandkosten: bis 50,– Vorauskasse 2,50 Nachnahme 5,–, bis 300,– Vorauskasse 5,– Nachnahme 7,50, ab 300,– Vorauskasse 7,– Nachnahme 9,50

Billy the Kid hat's schwer!

Programm: Express Raider, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, Kaarst.

Eine ganze Nation liebt ihre Westernhelden! Die US-Bürger sitzen so ziemlich den ganzen Tag vor der Glotze, um sich einen Western nach dem anderen reinzuziehen. Softwaremäßig machten sich allerdings die „Cowboy-Spiele" ziemlich rar. In den Anfängen der Software-Geschichte gab es mit *High Noon* einen ersten Versuch, Wild-West-Stars auf den Computer-Screen zu bringen. Danach setzten sich aber die „N.A.S.A.-Abfallprodukte" durch – Weltraum-Spiele waren (und sind immer noch) gefragt. Nur wenige Programme, die sich mit dem Thema „Wild West" beschäftigen, erlangten den erhofften Erfolg. Man denke da an *West Bank* oder *Kane!* **US GOLD** versucht nun, mit **EXPRESS RAIDER,** einer Spielhöllen-Adaption, die „Western-Lücke" zu schließen. Und das mit Erfolg! Der RAIDER erinnerte mich stark an ein Rezept, das ich an dieser Stelle dem Endverbraucher „gebrauchsfertig" präsentieren möchte:

Man nehme drei Pfund frischen *Kane* und versetze ihn mit zwei Eßlöffeln *Yie Ar Kung-Fu.* Zur geschmacklichen Abrundung wird noch eine Prise hocharomatisches *Thai Boxing* beigefügt. Der Teig besteht aus einem entsprechend passenden Ambiente – und schon ist der EXPRESS RAIDER fertig!

Zur Aufgabe: In diesem Abenteuer sind Sie in die Rolle eines Gangsters (wider Willen, natürlich) geschlüpft. Zur Abwechslung spielen Sie Billy the Kid oder Jesse James; das können Sie halten wie ein Dachdecker. Entscheidend ist, daß Sie einen Anti-Helden verkörpern, der am Anfang der Geschichte zunächst „bemüht" ist, den Lok-Führer – karatemäßig (!) – außer Gefecht zu setzen. Jetzt wissen Sie schon, wohin der Hase läuft: Sie sind ein Zug-Räuber! Nachdem der gute Mann vor der Lok eliminiert wurde, werden Sie von Hunden gehetzt, denen Sie per Sprung ausweichen sollten. Denn: Sie dürfen nicht allzuviel Zeit verlieren, wenn Sie kurz vor der „Roten Laterne" noch auf den Zug aufspringen wollen. „Get the Gold", lautet die Devise bei Phase 1! Auf dem Dach der Waggons werden Sie von tapferen Männern, die das Gold zu beschützen haben, angegriffen. Sie aber wehren sich mit Händen und Füßen – und das im wahrsten Sinne des Wortes.

Es ist nicht besonders schwierig, die unbewaffneten Gegner zu bezwingen (die sich übrigens nach ihrem Tode in Luft auflösen). Weit diffiziler wird's, wenn der Messerwerfer oder der Gewehrschütze auftauchen! Aber „hierfür" haben Sie ja eine ausgezeichnete Steuerung über den Stick: Sie können schnell laufen, springen, abducken, ja – sich sogar hinlegen. Haben Sie, bevor Sie dreimal getroffen wurden, den/die Bewaffneten „erreicht", befördern Sie ihn fast problemlos – per Karate – ins Jenseits.

Zwischen den einzelnen Kampf-Sequenzen sehen Sie zwischen den Waggons die begehrten Gold-Säcke, die Sie beim Springen auf das nächste „Coupé" automatisch erhalten. Wenn Sie zuletzt – mit der nötigen Energie – die Lok erreicht haben, ist das erste Level Ihres Raubzuges oder Zugraubes beendet. Im zweiten sieht's schon etwas düsterer aus: Hier besteigen Sie ein Pferd und reiten „parallel" zum Güterzug. Der Waggon mit der Goldration wird von wackeren, aufrichtigen Männern bewacht, die bis an die Zähne bewaffnet sind. Weichen Sie den gefährlichen, todbringenden Kugeln der „Bänker" aus – Sie können sich auf dem Pferd winden oder sich flach an den Hals des Tieres legen, um die „bleihaltige" Luft nicht zu inhalieren. Zunächst ballern Sie zwei der Wächter ab; bei den folgenden Waggons müssen dann bis zu fünf Männer erledigt werden, um ans große Geld zu kommen...

Und so geht's weiter, bis Sie entweder zu Tode oder zu Reichtum gekommen sind. Eins ist klar: Leichen pflastern Ihren Weg. Das Spiel ist recht gut realisiert; wird vom Verkaufserfolg „nicht verschont" bleiben. Die Grafik und die Animation sind durchschnittlich bis gut; der Sound ein wenig nervend. Es passiert eine ganze Menge bei EXPRESS RAIDER. Um es aber mal ganz deutlich zu sagen: Ich finde nicht, daß es sich um ein Hit-Programm handelt, glaube aber, daß es sich gut verkaufen wird. Letztendlich ist es ein brauchbares Programm, das seine gewissen Reize hat.

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	7

„Nachwirkungen"?

Programm: Aftermath, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** The Power House, London.

Aber Hallo, mit **AFTERMATH** (zu Deutsch: „Nachwirkungen") hat **THE POWER HOUSE** wieder einen schönen Billigkram produziert. Nicht, daß man diese Qualität bei einem Programm für zehn deutsche Mark erwarten müßte, aber auch zu diesem Preis gab und gibt es Programme, die sich von AFTERMATH um Welten abheben. Hier ein kurzer Erlebnisbericht: Schon beim Laden der Kassette wird der Käufer von einer mehr oder weniger (eher mehr!) langweiligen Grafik angewidert. Diese Grafik ist dermaßen langweilig, daß ich vor lauter Verzweiflung aus dem Fenster schaue und meinen Blick nicht vor dem Ende des Ladens zurück auf den Bildschirm wende, der mir dann schon das nächste Horrorbild bietet: Ein ganzer Bilschirm voller Text !! (ächz, soll ich das wirklich alles lesen?). Da hat sich der Autor aber gründlich verrechnet, wenn er denkt, daß ich mich so einfach demoralisieren lasse. Naja, um es kurz zu machen: Viel Wissenswertes steht sowieso nicht auf dem Bildschirm, außer dem Hinweis, daß man das Spiel mit 'F1' startet. Gesagt, getan! Was mich nach dem Drücken der F1-Taste erwartete, baute mich seelisch enorm auf, da die Grafiken der Programme, die ich selbst schreibe (Listings), ebenso wie der Sound, um einiges besser sind als das, was einem bei AFTERMATH geboten wird. AFTERMATH ist der Versuch (ich betone: der Versuch) einer weiteren *Xevious*-Umsetzung, deren es ja in letzter Zeit mehrere gab (ganz nebenbei bemerkt: Im Gegensatz zu Manfred halte ich *Terra Cresta* für ein ganz ausgezeichnetes Programm). Dieser Versuch ist aber gründlich in die Hose gegangen. Der einzig akzeptable Punkt an AFTERMATH ist das saubere Soft-Scrolling von oben nach unten, das einige Firmen ja bis heute nicht beherrschen (auf der CeBit habe ich die verbesserte Version von *Kingsoft's Zyron* gesehen. Das Scrolling hat sich zwar, wie versprochen, verbessert, ruckt aber immer noch s mäßig). Tja, was sollen wir nun mit AFTERMATH machen ?? Am besten vergessen wir es ganz schnell wieder !!

uli

Grafik	2
Sound	2
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	4

c16chris

Aufbruch in die Zukunft

Programm: Cholo, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Firebird, England, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

Vor Hunderten von Jahren ist der Planet Cholo einer nuklearen Katastrophe zum Opfer gefallen. In das Innere des Planeten, in Bunker tief unter der Oberfläche Cholos, haben sich die letzten Überlebenden des Desasters geflüchtet, die hier nun schon seit Generationen die Legende von der großen Katastrophe an ihre Kinder überliefern. Noch wagen es die Menschen nicht, den entscheidenden Schritt zu tun: zu überprüfen, ob der Planet noch immer von den letzten atomaren Strahlen heimgesucht wird oder ob er wieder bewohnbar ist. Doch diese Ungewißheit ist nicht der einzige Grund dafür, daß die Menschen noch immer ihr Dasein im Innern des Planeten fristen; zu ihrem Schutz hatte die Bevölkerung Cholos beim Herannahen der Katastrophe seinerzeit Roboter an der Planetenoberfläche hinterlassen, die über künstliche Intelligenz verfügten und darüberhinaus in der Lage waren, sich selbst instandzuhalten.

Diese Droiden „beschließen" nun, die Oberfläche Cholos für sich selbst in Beschlag zu nehmen und die Menschen nicht mehr in Freiheit kommen zu lassen. Die im Inneren Cholos Eingeschlossenen führen ein erbarmungswürdiges Dasein. Sie arbeiten an Terminals, wo die Meldungen von der Planetenoberfläche eingehen. Ihr Leben gleicht mehr einem Dämmerzustand als einem menschenwürdigen Dasein, bis eines Tages einer der Unglücklichen sich gegen dieses Schicksal aufbäumt.

ASM HIT

Dies ist die Vorgeschichte zu **CHOLO**, dem neuen Spiel von **FIREBIRD**, das, mit reichlich Vorschußlorbeeren bedacht, in diesen Tagen auf den Markt kam und schon mit dem Superprogramm *Elite* desselben Herstellers verglichen wird. Sie sind, das ist wohl klar, der aufmüpfige junge Mann, der seine von der Außenwelt abgeschnittene Existenz nicht länger ertragen kann und nun plötzlich die Chance sieht, sich und seine Leidensgenossen zu befreien. Sie entdecken nämlich, daß mittels einer Fernbedienung die Kontrolle über die Droiden zurückerlangt werden kann. So beginnen Sie Ihre Mission. Zu Beginn des Spiels steht Ihnen ein Roboter zur Seite, der Sie auf dem Weg in das Abenteuer begleitet. Rizzo die Ratte, so sein Name, ist ein etwas unbeholfener Kerl, bescheiden und anspruchslos, der aber über einige sehr nützliche Eigenschaften verfügt. So kann er beispielsweise die Programme des Zentral-Computers oder die anderer Roboter manipulieren. Ferner können Sie mit seiner Hilfe die Kontrolle über die aufsässigen Droiden zurückerlangen oder sie eliminieren.

Ihr Weg führt Sie aus dem Bunker heraus über eine Brücke (die zu überqueren keine einfache Angelegenheit ist – Sie werden das sehr bald feststellen!) hin zu der von Robotern besetzten Hauptstadt des Planeten, Cholo City. Der Bildschirm ist in drei Abschnitte unterteilt: Das **Kommunikations-Feld,** dem Sie eingehende Botschaften entnehmen können, die **Statusanzeige,** die Aufschluß über den Grad der Strahlenbelastung sowie über Ihre Erfolge gibt, und schließlich der **Action-Screen;** letzterer bietet dem Spieler zwei Möglichkeiten: Zum einen zeigt er, welcher Ihrer Roboter gerade gesteuert wird; zum anderen können Sie hier ein Menü abrufen, wenn Sie einen anderen als den derzeit gewählten Droiden für sich arbeiten lassen wollen. Ein bei CHOLO besonders interessanter Aspekt ist, daß jeder der Roboter über spezielle Fähigkeiten verfügt, die Sie je nach Bedarf einsetzen sollten.

Das Geschehen ist in einer 3D-Vektor-Grafik dargestellt, die ein wenig an Feinheit zu wünschen übrig läßt, insgesamt aber den Spieler zufriedenstellt. Was jedoch CHOLO aus der Masse ähnlich gelagerter Programme hervorhebt, sind seine ungeheure Komplexität und die vielen subtilen, überraschenden Elemente des Spielaufbaus, die das Programm für Wochen und Monate interessant bleiben lassen. Ich bin überzeugt, daß schon sehr bald ein Heer von CHOLO-Fans über die neuesten Erfolge und über die besten Strategien diskutieren wird. Ich jedenfalls zerbreche mir jetzt schon den Kopf darüber, wie ich es anstelle, auch den letzten Roboter (und den vorletzten und so ein paar andere vielleicht noch) über die Klinge springen zu lassen. Vielleicht kann CHOLO mit *Elite* nicht ganz mithalten, ganz sicher aber muß es zur Elite der aktuellen Neuerscheinungen gezählt werden. Wer sich für Spiele mit einer guten Kombination aus ein wenig Ballerei, viel Strategie und kniffligen Rätseln begeistern kann, für den ist CHOLO sicherlich ein absolutes Muß! Hier lohnt sich der Griff in die Geldbörse!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**

MAD läßt grüßen

Programm: Spy versus Spy III, **System:** C-64, Atari 800 XL, **Preis:** Kass. 35 Mark, Disk. 49 Mark, **Hersteller:** First Star, England, **Bezugsquelle:** U.a. Kaufhäuser.

Nun endlich, nach langem Warten, ist er da, der dritte Teil des Action-Adventures **SPY VERSUS SPY.** Für die echten MAD-Freaks wird dies Anlaß zur Freude sein. Wir haben uns die 64er-Version vorgenommen (die Atari-Version ist übrigens mir der Commodore-Fassung nahezu identisch).

Diesmal findet die Handlung in der Eiswüste statt; wieder einmal geht es darum, seinen Gegner so geschickt wie möglich davon abzuhalten, die an verschiedenen Stellen versteckten Teile zu finden. Zu Anfang des Spiels kann man die Spielerzahl, die Schwierigkeitsstufe und den IQ des Computergegners bestimmen. Richtig lustig wird das Spiel allerdings erst dann, wenn man gegen einen „menschlichen" Partner antritt. Man hat sechs Minuten Zeit, um die Aufgabe zu lösen. Um den Gegner von der Erfüllung seines Auftrags abzuhalten, hat man, wie auch bei den ersten beiden Teilen, verschiedene Gegenstände zur Verfügung, die man per Menü am unteren Bildschirmrand auswählen kann. Da wären beispielsweise Bomben und Brandsätze. Tritt einer der beiden Spione darauf, so erfolgt eine Explosion, und das Opfer wird pulverisiert (so richtig nach alter MAD-Manier). Außerdem hat man noch eine Schaufel zur Verfügung, mit der man Löcher graben kann. Mit Hilfe einer Landkarte kann man jederzeit seinen augenblicklichen Standort feststellen. Die Programmierer von SPY VS SPY III haben sich zudem diesmal noch einen kleinen Gag einfallen lassen: Besiegt man seinen Gegner im Zweikampf, so bekommt dieser einen Grabstein als Denkmal, bis er nach einer Pause weiterspielen darf. Das Spiel wird von einem recht netten Hintergrundsound begleitet, der einen aber nicht gerade vom Hocker zu reißen vermag.

Fazit: Die Motivation ist für MAD-Fans sicherlich besonders hoch; wer jedoch allergisch auf Such- und Labyrinthspiele reagiert, sollte lieber die Finger von diesem Programm lassen. Ansonsten ist SPY VS SPY III ein nettes, unterhaltsames Spielchen, dessen Preis allerdings ein wenig zu hoch angesetzt ist. *AR/HS*

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**

c16chris

Die Todesinsel

Programm: The Vikings, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca 30 Mark (Kass), ca. 40 Mark (Disc), **Hersteller:** Kele Line Ltd, Schweden.
Schon wieder ein Action-Spiel, aber diesmal von einer ganz „jungen" Firma; **KELE LINE** hat hier ein Spiel programmiert, das als Mischung zwischen Baller- und Actionspiel bezeichnet werden muß. Das „frühe Werk" der Schweden, **THE VIKINGS,** gibt in vielerlei Hinsicht etwas her; doch dazu später mehr!
Zum Spiel: Als todesmutiger Wikinger haben Sie sich auf die nördlich gelegene Todesinsel begeben, um sie zu erobern. Aber, wie das so ist, haben Sie die Rechnung ohne die Inselbewohner gemacht, welche Sie nicht mal an Land lassen. Deshalb sind Sie zunächst zur Nachbarinsel, der Steinigen Insel, gefahren, um dort nach geeigneter Ausrüstung zu suchen. Nachdem Sie nach dem Anlegen die Gegend inspiziert haben, stellen Sie fest, daß Einheimische ein paar Sachen aus Ihrem Boot geklaut haben; Gegenstände, die Sie jetzt wieder zurückholen müssen, wenn Sie zur Todesinsel wollen. Das Suchen der Gegenstände und der Ausrüstung wird Ihnen nicht gerade leichtgemacht. Und schon sind wir bei der Schattenseite des Programmes: dem Herumballern!
Sie müssen sich nämlich gegen Hundertschaften von Gegnern durchsetzen. Besser gesagt: alle Feinde müssen getötet werden. Doch: Zunächst haben Sie ja noch nicht mal eine Waffe. Das Schwert, Ihre „Anfangsbewaffnung", muß erst gefunden werden. Dabei sollten Sie darauf achten, nicht so viele Treffer zu fangen, weil dies Ihren Energieverlust noch weiter absinken läßt. Wenn Sie das Schwert haben, können Sie ohne Rücksicht auf Verluste ballern (mit 'nem Schwert?), und zwar in gewohnter *Commando-* oder *Rambo*-Manier.
Auf der Todesinsel gesellen sich zu den Eingeborenen auch noch einige Skelette, welche man nur mit der Armbrust (findet sich auch auf der Steininsel) niedermachen kann. Was findet man auf der Steininsel? Schwert, Schild, Leiter, Fackel, Mast, Steinschleuder, Ruder, Speer und schließlich die Armbrust! Hat man diese, so findet man am Nordstrand der Insel das Boot, das den Spieler zur Todesinsel bringt. Dort angelangt, geht das Gemetzel weiter: Die Kampftruppen und die „Monster" sind nur sehr schwer mit der Armbrust zu treffen; die Gefahr des eigenen Todes erhöht sich.
THE VIKINGS bietet eigentlich 'ne ganze Menge. Die Grafik, entwickelt von **Sören Gronbech,** ist auf jeden Fall detaillierter als bei „Rambo & Co."! Der Sound von **Ben Dalglish,** der ja schon mit WE-Music bei *Trap* mitmischte, ist sehr gut. Das Scrolling ist ausgezeichnet; nur wenn man diagonal läuft, flimmern die Sprites ein wenig. Ansonsten sind die Sprites gut animiert und gut gerastert. Sieht man mal von der simplen Story ab, so ist THE VIKINGS alles in allem doch ein gutes Spiel. Fazit: Wer Ballerspiele mit einigen komplexen Elementen gespickt mag, der ist zur Zeit mit THE VIKINGS bestens bedient. Dieses Programm ist kein einfaches Ballerspiel! Und ob's indiziert wird...? *ef*

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**6**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Marble-Männchen

Programm: Fidget, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** US Gold.
Eines der neuesten Spiele der Americana-Low-Budget-Reihe für den Atari ist **FIDGET.** Hierbei handelt es sich um eine Billigversion von MARBLE MADNESS, welches ja nun leider doch nicht für den kleinen Atari auf den Markt kommt. Sinn des Spiels ist es, ein merkwürdig anzusehendes Männchen in 25 3-D-Screens per Joystick das Spielfeld hinabzufahren, und das natürlich innerhalb einer vorgegebenen Zeit. Hat man zum Schluß des Screens noch Zeit übrig, so gibt es Bonuspunkte, und die Restzeit wird im nächsten Limit dazugerechnet. Da ein ganzes Spielfeld nicht auf den Bildschirm paßt, wird bei Abwärtsbewegung ganz sanft nach oben gescrollt. Von Bild zu Bild wird das Spielfeld größer und komplizierter, und da man es auch mit Monstern zu tun hat, wird es immer schwerer, das Zieltor innerhalb des Zeitlimits zu schaffen. Zwei verschiedene Gegner gibt es in den ersten 9 Screens; ein etwas schwergewichtiges Monster und ein Wesen, das Ähnlichkeit mit einem aufrecht stehenden Wurm hat. Diese beiden hopsen ein wenig in der Gegend herum, und man muß versuchen, an ihnen vorbeizukommen. In Level 10 kommt dann noch eine Spinne hinzu, die Giftfäden versprüht. Ein Helfer taucht in Form eines Satelliten auf, der bei Berührung einen Zeitbonus bringt. Ausgestattet ist das Spiel weiterhin mit einer High-Score-Tabelle für die ersten fünf und mit der Möglichkeit, Bild 1, 5 oder 9 direkt anzusteuern.
Fazit: *FIDGET* ist ein Spiel, das in seiner Preisklasse mehr wert ist als es kostet. *M. Wesche*

Grafik	**5**
Sound	**2**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**9**

Ballern wie ein Kreisel

Programm: Laserwheel, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 10.- DM, **Hersteller:** Mastertronic, Soest.
Mit einem interessanten Sound nach dem Laden macht ein neues Programm von **MASTERTRONIC** auf sich aufmerksam. Der Lautstärkeregler am Monitor wird gleich hochgedreht, und man genießt die Melodie, die sich aber nach einer kurzer Zeit leider wiederholt. Doch **LASERWHEEL,** so der Name des Programmes, hat noch einiges mehr zu bieten als nur eine gute Melodie. So kann man sich am Anfang in Ruhe die Anleitung durchlesen, somit entfällt ein Blick in die Anleitung. Auf Feuerdruck geht's dann los. In der Mitte ist ein ausgefüllter Kreis dargestellt, drumherum befinden sich mehrere Anzeigen für verbleibende Zeit, Energie-Status, High-Score und (das Wichtigste?) der momentane Punktestand.
In der Mitte des Kreises erscheint ein grünes Raumschiff, das der Spieler steuert. Man kann es nur links- oder rechts herum drehen lassen. Mit den Joystickbewegungen hoch und runter steuert man einen kleinen Pfeil, der den Laser Scan steuert und regelt. Auf der Umlaufbahn des Kreises bewegen sich am Anfang zwei farbige Blöcke, doch es werden ganz schnell mehr – und das verdammt schnell. Diese Blökke müssen nun abgeschossen werden, denn wenn es zuviele sind, schießen diese Blöcke alle auf einmal in die Kreismitte. Und dort befinden Sie sich – Pech, denn Sie können die Kreismitte ja nicht verlassen. Schießt man einmal daneben, erscheint ein grauer Block an der Stelle. Trifft man diesen ein zweites Mal, dann wird der eigene Schuß reflektiert, und man ist schon wieder der Dumme. Die Dauerfeuerfunktion des Joysticks sollte man also lieber ausgeschaltet lassen. Werden die farbigen Blöcke in einer bestimmten Reihenfolge abgeschossen (steht alles in der Anleitung), kann man entweder einen Energiebonus, eine höhere Geschwindigkeit oder anderes mehr bekommen. Es gibt aber noch weitere Gemeinheiten: Wird ein orange-grau-blinkender Block getroffen, so wird auch dieser Schuß auf der Stelle reflektiert. Genaues Zielen und gutes Timing sind Vorausetzung, will man in die höheren Levels dieses einfachen, aber durchaus interessanten Spiels kommen. Die Grafik ist nicht außergewöhnlich, eher schlicht und einfach. Die Titelmelodie kann auch während des Spielens gehört werden (dafür fallen aber die Ballergeräusche weg) – einfach RUN/STOP drücken. So, dann viel Spaß mit LASERWHEEL – und passen Sie auf, daß Ihnen von dem Drehen im Kreis nicht schwindlig wird...
Stefan Swiergiel

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**

c16chris

Der „Breakout-Dr." enttäuscht: Akademiker ohne „summa cum laude"

In letzter Zeit wird der Software-Markt seltsamerweise wieder mit „Breakout-Spielen" überhäuft. Es ist die Renaissance einer zumeist recht einfachen, aber zum Teil reizvollen Idee: Mit Schläger und Ball werden Steinchen zerschmettert. Auch der Atari ST hat jetzt eine „Breakout-Variante", die ziemlich billig ist – und das in doppelter Hinsicht: Für 20 Mark erhalten Sie ein Programm, das Sie maßlos enttäuschen wird. Es handelt sich um:

Programm: Dr. Zock, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Peksoft, München. Tel: (089)2609380.

Haben Sie's gemerkt? Wenn Sie sich die Zeile zuvor noch einmal näher anschauen, werden Sie vermutlich denken, die ASM-Redaktion habe die Anschrift von **PEKSOFT** vergessen. Doch: Weit gefehlt! Auf dem Cover vom Breakout-Spiel **DR. ZOCK** ist tatsächlich nur der Name der Firma, der Ort und die Telefonnummer vermerkt. Wer weiß schon, warum? Doch nun zur Sache: Bei DR. ZOCK sollte man gute Augen haben oder so dicht wie möglich an den ST-Bildschirm herantreten. Denn: Der „Ball" unterbietet den „Schläger" noch um einiges an „Größe". Mit anderen Worten: Sie benutzen ein Streichholz-ähnliches Gebilde als Schläger, um einen sehr schnellen und unkontrollierten Ball, der nicht größer als Fliegendreck ist, gegen die „Steinchen" zu donnern, welche wiederum als farbige Linien dargestellt sind.

Gelingt es Ihnen, den Ball zu treffen und in eine der oberen Reihen einzudringen, so reißt der „Ball" einige Lücken in die „Farbbänder". Die Zerstörungsaktion sieht verdächtig nach einem Basic-Spielchen aus! Es kommt auch kaum Freude auf, der Spielablauf ist einfach zu primitiv. Schade, daß man dem ST so etwas antun mußte, gibt es doch eine Reihe von erstklassigen Neuveröffentlichungen in Sachen „Breakout" (man denke nur an *Krakout*, *Break* – für Amiga – oder *Arkanoid*)!

Die wirklich primitive Grafik „steht neben" einem schlecht inszenierten Sound, der nichts weiter als Knall- und Piepsgeräusche hervorzubringen in der Lage ist. Dazu kommt, daß die Steuerung – via Maus – sehr ungenau ist. Man muß den Ball schon fast genau in der Mitte des „Streichholzes" treffen, um eine Chance zu haben, das Ding wieder nach oben zu befördern. Zugegeben, DR. ZOCK ist ein preisgünstiges Spiel. Dennoch: Auch für ganze 20 Mark ist dieses Spiel noch wesentlich zu teuer! Man ist ja schließlich von der Leistungen anderer Atari ST-Software verwöhnt, die im Schnitt etwa bei 60 Mark liegt. Klar ausgedrückt: DR. ZOCK ist mehr als nur dreimal so schlecht wie ein „durchschnittliches" anderes Programm. Man kann nur hoffen, das PEKSOFT das Ding noch einmal in die Werkstatt zurückruft!

MANFRED KLEIMANN

Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	0

FLOP DES MONATS: Dr. Zock (Atari ST)

Der Höhlenforscher

Programm: Tales of Dragons and Cavemen, **System:** Atari 600 XL(64KByte), Atari 800 XL, Atari 130 XE, **Preis:** Ca. 20 Mark, **Hersteller:** AMC-Verlag, Wiesbaden, **Bezugsquelle:** Armin Stürmer, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden, Tel.: 06121/405611.

Vor Tausenden von Jahren existierte ein Vogel namens Mira, den die Menschen eines kleinen, friedfertigen Volkes wie einen Gott verehrten. Unter den Leuten ging ein Spruch um, der den Neid der Höhlenbewohner hervorrief: „Wer diesen Vogel besitzt, dem sind Reichtum und Ehre gewiß." Und so schickten die Höhlenbewohner ihre Drachendiener aus, um den Vogel zu rauben. Auf diese Geschichte sowie eine alte, vergilbte Karte stieß eines Tages der Geschichtsforscher und Lebenskünstler Harry. Er fand diese Story interessant und machte sich deshalb auf den Weg, um Mira zu finden. Nach einer abenteuerlichen Suche fand er endlich den Eingang des seit Jahrtausenden vergessenen Höhlensystems, und mutig betrat er es, nur mit einem Seil und einer Taschenlampe ausgerüstet.

Und genau mit dieser Situation werden Sie bei dem Programm **TALES OF DRAGONS AND CAVEMEN** aus dem **AMC-VERLAG** konfrontiert. Klar, daß es Harrys Ziel ist, den besagten Wundervogel zu finden. Dem Spielefreak wird die Handlung des Games vielleicht bekannt vorkommen, denn die Idee wurde wieder einmal von einem Automatenspiel abgeschaut. Nach dem Laden erscheint zunächst das Titelbild, und eine flott klingende Melodie ertönt. Doch erst auf erneuten Tastendruck wird das eigentliche Spiel geladen. Und nochmals ist ein guter Sound zu hören. Mit SELECT kann die Anzahl der Spieler (maximal zwei) eingestellt werden. Mit START betritt Harry das Höhlensystem.

Die einzelnen Hintergrundgrafiken werden alle einzeln nachgeladen. Diese Grafiken sind wirklich nicht die besten: Die Programmierer haben die kleinste Auflösung gewählt. Das ist eigentlich schade, denn der restliche Teil des Spiels ist gut bis sehr gut! Der Spielablauf könnte kaum flüssiger sein. Genau wie beim Spielhallen-Original kann man das Seil von Ebene zu Ebene werfen, die Monster mit der Taschenlampe blenden usw. Lustig wird es, wenn die Monster auf das Seil klettern und Harry jagen. Gefährlich wird es auch, wenn die Drachen versuchen, den Seilpflock loszurütteln. Aber zum Schutz kann man ja zur Taschenlampe greifen; die Monster bleiben dann geblendet stehen und sind für einige Zeit kampfunfähig.

Der Hintergrundsound kann (mit den Tasten + bzw. -) lauter und leiser gestellt werden. Die Spielmotivation ist sehr hoch, denn um an den Vogel zu kommen, müssen zahlreiche Hindernisse umgangen (oder übergangen) werden, und das macht jedesmal einen Riesenspaß! Erfreulich ist auch der niedrige Preis. TALES OF DRAGONS AND CAVEMEN ist übrigens auch als Doppelpack mit *Bilbo* (35 Mark) oder als Dreierpack mit *Bilbo* und *Mike's Slotmachine* (50 Mark) zu haben. Ich empfehle allen Atari-Usern, die für wenig Geld unterhaltsame Spiele haben wollen, den Doppelpack.

Stefan Swiergiel

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

30 auf einen Streich

Programm: 30 Games, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Argus Press Software, England, **Bezugsquelle:** Glass House Games, Felsberg.

Mit einer Sammlung von gleich dreißig Programmen wartet das englische Software-Haus **ARGUS PRESS** auf. Die schlicht und einfach **30 GAMES** betitelte Compilation (die schon seit einiger Zeit für die Commodore-Rechner angeboten wird) ist nun auch für den Spectrum erhältlich. Neben jeder Menge Spielen ist in dem Paket auch ein Schachprogramm vertreten.

Folgende Programme sind auf den beiden Kassetten enthalten: **Carpet Capers** *(Terminal)*, **Antics** *(Bug-Byte)*, **Planetfall** *(Mind Games)*, **Gridrunner** *(Quicksilva)*, **Bismarck** *(ASP Software)*, **Meteor Storm** *(Quicksilva)*, **Jet Set Gertie** *(Spectrum Tape Computing)*, **3D Tunnel** *(New Generation)*, **Stockmarket** *(Mind Games)*, **Fridgy Frenzy** *(Bug-Byte)*, **The Valley** *(ASP Software)*, **Dragonsbane** *(Quicksilva)*, **Demon Knight** *(ASP Software)*, **Ned's Garden** *(16/48 Computing)*, **Space Intruding** *(Quicksilva)*, **Mighty Magus** *(Quicksilva)*, **Fall of Rome** *(Mind Games)*, **Draughts** *(Spectrum Tape Computing)*, **Xadom** *(Quicksilva)*, **Detective** *(ASP Software)*, **20 Tons** *(Spectrum Tape Computing)*, **Chessplayer** *(Quicksilva)*, **Micromouse** *(Lothlorien)*, **Tubecube** *(ASP Software)*, **Invasion** *(ASP Software)*, **Escape** *(New Generation)*, **Lazer Zone** *(Quicksilva)*, **Strontium Dog** *(Quicksilva)*, **Pyramania** *(16/48 Computing)*, und **Blood 'n' Guts** *(Quicksilva)*.

Bei der großen Anzahl der in dem Paket enthaltenen Programme ist es natürlich nicht möglich, jedes einzelne näher vorzustellen. Sicherlich werden Ihnen viele der allesamt schon etwas älteren Spiele ohnehin schon bekannt sein. Hervorzuheben sind meiner Ansicht nach **Meteor Storm**, ein Weltraum-Actionspiel mit Sprachausgabe, **Chessplayer**, ein Schachprogramm, das über zahlreiche Optionen (einschließlich En-Passant) verfügt, und last but not least **Blood 'n' Guts**, eine Art „Wikinger-Olympiade" mit insgesamt zehn Disziplinen. Reinschauen lohnt allemal!

Bernd Zimmermann

Eine Einzelbewertung der Programme war natürlich nicht möglich. Vielen von Ihnen werden ohnehin schon einzelne Spiele des Pakets bekannt sein. Einer der Höhepunkte der Sammlung dürfte m.E. das noch relativ neue Spiel BLOOD 'N' GUTS sein.

Einmal Held sein

Programm: How to be a Hero, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

MASTERTRONIC, das erste Software-Haus, das den Einstieg in den Bereich der Low-Budget-Programme wagte und auf diesem Gebiet schon einige recht gute Spiele hervorbrachte, stellt nun ein neues Programm für den Spectrum vor: **HOW TO BE A HERO** ist ein Spiel, das eigentlich aus drei Teilen besteht.

In jedem dieser drei Spielabschnitte steuern Sie Ihre Spielfigur durch eine überaus feindselige Umgebung. Sowohl in der ägyptischen Grabstätte und in dem verlassenen Raumschiff als auch in der Mutantenhöhle haben Sie es mit jeder Menge Feinden zu tun (die es zu erledigen gilt, logo!). Nebenher müssen noch Schlüssel (wie originell) und andere wertvolle Dinge gefunden und die üblichen Aufgaben erledigt weden.

Die Grafiken des Spiels sind sehr schlicht, was auch auf den Sound und die Präsentation des Spieles insgesamt zutrifft. Zehn Mark sind für das Spiel noch zu viel.

bez

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

c16chris

2x ALIENS Die Geschichte eines „Doppelgängers"

Ein weiterer „Fall" ist aufgeklärt! Auch wenn es sich diesmal nicht um einen Mord handelt, spannend war die ganze Geschichte schon! In Ausgabe 3/87 stellten wir ein Spiel mit dem Namen „Aliens" vor. Schon wenige Tage nach der Veröffentlichung erreichte uns ein Anruf, in dem uns ein Leser mitteilte, daß unser „Aliens" das Programm „Superaliens" sei, und wir bitte noch das „richtige" Aliens testen mögen. Das kam uns recht spanisch vor, nicht zuletzt deshalb, weil wir über „Superaliens" bis dahin noch nichts gehört hatten. Nachdem sich der Verdacht aber erhärtete, daß es zwei unterschiedliche Programme mit dem Namen „Aliens" geben mußte, recherchierten wir fleißig. Des Rätsels Lösung präsentierte uns die Sprecherin von Activision, Frau Ewaldsen. Es gibt tatsächlich zwei unterschiedliche Aliens-Programme, die beide von Electric Dreams stammen. Das Programm, was wir in der Ausgabe 3/87 vorgestellt haben, ist in den USA unter dem Namen „Superaliens" vertrieben worden. Das andere „Aliens" ist die Version, die auf den deutschen Markt gebracht wurde. Dafür gibt's aber „Superaliens" bald auch hier, und zwar mit dem Titel „Aliens – The second part", sozusagen als zweiten Teil. Allerdings wird dieses „Aliens" nicht ganz der „Superaliens"-Version entsprechen, da das Programm für den deutschen Markt nocht etwas umgeändert wird.
Damit wäre geklärt, daß wir Euch noch einen Test schuldig sind: Hier kommt „Aliens"! *str*

ALIENS DIE RÜCKKEHR

ALIENS – Der Film (Foto: oh)

Programm: Aliens, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), 50 DM (Disk.). **Hersteller:** Electric Dreams Software, Southampton, England, **Bezugsquelle:** u.a. Computer-Shop, München.

Der Softwarekäufer wurde in letzter Zeit mit einer Unmenge von Spielen zu erfolgreichen Kinofilmen überflutet, doch leider läßt die Qualität dieser Produkte meist zu wünschen übrig. Das mir in der C-64-Version vorliegende Programm **ALIENS** von **ELECTRIC DREAMS** ist meiner Ansicht nach ein Lichtblick. Beim Öffnen des Covers fällt zuerst die Karte auf, die dem Spiel beigelegt ist. Darauf ist der über 250 Räume umfassende Komplex abgebildet, in dem die ganze Sache spielt. Auf der Rückseite findet man eine ausführliche Anleitung (englisch), in der auch die Filmstory kurz erläutert wird. Da diese an anderer Stelle schon zur Genüge erläutert wurde, komme ich gleich zur Aufgabe des Spielers: Möglichst viele Mitglieder der sechsköpfigen Crew möglichst schnell und ohne sich zu verirren ins „Queens Chamber" (Kammer der Königin) zu bekommen und auf alles vorbereitet zu sein (laut Anleitung).
„Mh, das kann ja nicht so schwer sein", dachte ich mir, zumal doch eine Karte zur Verfügung stand. Und als ich schon frohen Mutes auf das Ende des Ladevorgangs wartete, entdeckte ich etwas Schreckliches: Nur fünf der über 250 Räume sind numeriert! Da heißt es, mal wieder kartographieren bis zum Ende des Bleistifts (...oder der Nerven). Trotzdem ist der Plan eine große Hilfe. Ohne ihn wäre ALIENS fast unspielbar. Der größte Teil des Bildschirms wird von Anzeigen über den jeweiligen Gesundheitszustand der sechs Crew-Mitglieder eingenommen. Man kann durch Tastendruck zwischen den einzelnen Personen hin und her schalten.

Zusätzlich sieht man von der angewählten Person ein Foto, den biologischen Zustand, den Munitionsvorrat und den Score.

Das eigentliche Spiel läuft auf dem Monitorscreen über der Anzeige ab. In der Mitte dieses Screens ist ein Fadenkreuz zu sehen. Durch links- und rechts-Bewegung des Joysticks wandert das Fadenkreuz durch den Raum, und man kann so den Blick durch die Gegend schweifen lassen. Andere Räume betritt man, indem man das Kreuz auf eine Tür richtet und die Leertaste betätigt. Man kann auch Türen hinter sich verriegeln, das hat allerdings wenig Sinn, da die Aliens diese aufbrechen können.

Zu Beginn bin ich immer ununterbrochen im Kreis herumgejoggt. Um das zu vermeiden, sollte man auf die Joystick-Leertastensteuerung verzichten, da sonst die Suche nach der richtigen Tür in ein Chaos ausartet, an dem so mancher hartgesottene Freak verzwifelt. Es gibt nämlich einen Trick: Nehmen wir mal an, Bishop soll drei Räume nach Osten gehen. Hierfür drückt man hintereinander die Tasten 3 (drei Räume), E (Osten) und wählt dann ein anderes Crewmitglied an. Nun läuft Bishop selbständig drei Räume nach Osten. Später gibt es einige Schwierigkeiten mit der Beleuchtung (die fällt nämlich nach einiger Zeit aus!!).

Die Grafik ist bis auf das Scrolling recht gut. Die Aliens sind hübsch animiert und schauerlich anzusehen. Der Sound...tja, der Sound... – davon merkt man herzlich wenig. Bis auf ein paar akzeptable Schuß- und Sirenengeräusche ist nicht viel los.

Kurzes Fazit: Eine gute Umsetzung der Filmstory, verbunden mit hoher Motivation (und Frustration!), ergeben ein gelungenes Action-Strategiespiel, das bei allen Fans des Films ankommen wird.

Sascha Eichholz

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielablauf	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

WARRIORS QUEENS EGGS & HAND CREATURES ATTACK WAVE RIPLEY GORMAN HICKS BISHOP VASQUEZ BURKE

ALIENS – Das Spiel

Konami®

PUBLISHED UNDER LICENCE BY THE EDGE

SHAO-LIN'S ROAD™

MIT DEUTSCHER BEDIENUNGSANLEITUNG

FOTOS VON DER SPIELHALLEN-VERSION

Unser Held, inzwischen Meister der geheimen Kampftechnik CHINS SHAOLIN, wird von einer Horde grimmiger Triaden in einem Tempel gefangen gehalten. Sich diese mit Faustabwehr und Sprungtechnik vom Halse zu halten, ist der Schlüssel zur Freiheit. Doch die Kräfte schwinden. Nur mit den Energiekugeln erhält er die magischen Zauberkräfte, mit der er die Feinde sogar auf größerer Entfernung schachmatt setzt.

KONAMI'S SPIELHALLEN-HIT

Der Arcade Superhit nun auch für den Commodore C-64/128

auf Cassette DM 39,95

auf Diskette DM 49,95

unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Shao-Lin's Road noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________

Straße ____________

PLZ ______ Ort ____________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

ASM 5/87

c16chris

Der Meister-Transformer

Programm: Deceptor, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 40 Mark (Kass); ca. 60 Mark (Disc), **Hersteller:** Accolade/ U.S. Gold.

Neu von **ACCOLADE/U.S. GOLD: DECEPTOR**, ein Geschicklichkeitsspiel mit Action-Elementen, bei dem die Firma **Artech Digitals** kräftig mitgemischt hat. Denn vorweg: Die digitalisierten Sound-Effekte während des Spiels sind hervorragend!

Zur Handlung: „Across the corridors of space and time", so ist die Devise bei diesem Spiel. Die „Meister der Transformation" haben Sie gelehrt, die „Wege der Zeit zu gehen", so die Anleitung. Was weiter nichts bedeutet, als daß Ihre Meister Ihnen beigebracht haben, sich der Situation entsprechend in eine andere, jeweils "geeignete" Figur zu verwandeln (was bei diesem Programm auch bitter nötig ist!). Was nämlich hier in äußerster grafischer Schönheit überwunden werden muß, ist ein echter Hammer!

Man kann sich also per Knopfdruck während eines Levels entweder in ein Bodengleitfahrzeug oder in ein sogenanntes „Airshape" verwandeln. Dieser Transformationsvorgang wird, ähnlich wie bei *Activision's Transformers* gezeigt, hier aber viel feiner, viel flüssiger und auch schneller ineinander übergehend. Zu Beginn kann man zwischen Practice und The Challenge wählen. Das erste Practice-Level dient eigentlich nur dem Kennenlernen der schwierigen Steuerung der Airshapes und ist dazu da, das Ausnützen des Schattens zu trainieren. Das zweite Practice Level ist von den Hindernissen her etwas schwieriger. Und: die ersten Feinde erscheinen. Dieses Level taucht dann auch in „The Challenge" als erstes wieder auf.

Doch nun zu „The Challenge": Man steuert hier sein jeweiliges Fortbewegungsmittel durch die Raum- und Zeitkorridore, um die „Drei Gerechten" zu befreien. Überall im Korridor liegen Energie-Stäbe herum, die, wenn aufgesammelt, Zeit- und Punktebonus bringen. Diese dienen aber auch noch einer anderen Funktion: Am Ende eines jeden Levels trifft man auf den Wächter, der das Tor zum nächsten Level hütet. Nun wird man in einen Roboter verwandelt, mit dem man schießen kann. Den Wächter muß man übrigens öfter treffen, bevor er vernichtet ist! Je mehr Energie-Stäbe man vorher aufgesammelt hat, desto öfter kann man auf den Wächter ballern. Wenn die Munition verbraucht oder die Zeit für die Bewältigung eines Levels abgelaufen ist, beißt man selbst ins Gras. Es gibt bei „The Challenge" insgesamt fünf Level, die ab dem zweiten nur sehr schwer zu bewältigen sind. Ich selbst bin beim Test über das vierte nicht hinausgekommen.

DECEPTOR kann in vielerlei Hinsicht überzeugen. Die Grafik – wie auch der Sound – begeistert über alle Maßen, und beides sorgt für eine Super-Atmosphäre. Musik ist nur während des Titelbildes zu hören, ist aber auch gut realisiert. Desweiteren verfügt DECEPTOR über eine speicherbare High-Score-Liste, und man kann vorher auch einige Parameter individuell bestimmen. Und: Was sehr schön bei diesem Spiel ist, mit Übung und Geschick kommt man sehr weit! *ef*

ASM HIT

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Symbolkraft? Das „Fragezeichen-Game"

Programm: Firetrack, **System:** C-64, BBC, **Preis:** Ca. 60 Mark (Disk.), **Hersteller:** Electric Dreams, England.

Das englische Softwarehaus **ELECTRIC DREAMS** dürfte dem informierten ASM-Leser noch durch Spiele wie z.B. *I, of the Mask* in bester Erinnerung sein. Allerdings sind den Programmierern von ELECTRIC DREAMS anscheinend die Ideen ausgegangen, denn ihr neuestes Produkt **FIRETRACK** ist ein simples Ballerspiel.

Der Spieler steuert hierbei mal wieder ein kleines, schickes Raumschiff und hat die Aufgabe, acht Welten der kriminellen „Pirate Industrials" zu zerstören. Diese acht Welten gliedern sich im Spiel (wie könnte es anders sein) in acht Level auf. Auf einem der acht Planeten befindet sich ein seltsames Licht, das es zu finden gilt, denn sonst können die Piraten daraus eine für die Erde tödliche Waffe herstellen – und für den Spieler hieße es schlicht und einfach „Game over". Jede Welt besitzt außerdem ein Energie-Kraftwerk. Dieses muß man zerstören, um zur nächsten Welt zu gelangen (übrigens: die ersten drei Welten kann man direkt anwählen). Die Grafik ähnelt dabei allerdings mehr dem schon standardmäßigen futuristischen Plattform-Styling vieler anderer Shoot-and-run-Games – wie ein Planet sieht das Ganze jedenfalls nicht aus.

Auf diesen „Plattformen" befinden sich zusätzlich noch einige Symbole (Plus-, Mal- und Fragezeichen), mit denen man seinen Bonus erhöhen kann. Schafft man es auch noch, zehn Fragezeichen abzuschießen, so wird zudem noch das eigene Raumschiff-Kontingent wieder voll aufgefüllt (praktisch, nicht?). Die Grafik ist insgesamt gesehen Durchschnitt und haut einen nicht vom Hocker. Ärgerlicher ist da schon die Animation der vielfältig auftretenden Raumschiffe. Da ruckeln und zuckeln die feindlichen Geschwader über den Bildschirm, daß einem die Augen weh tun und man sich fragt, ob das wohl die böse Absicht der Programmierer war. Augenfeindlich wirkt sich auch die gute Farbdeckung der Gegner mit dem Hintergrund aus, teilweise erkennt man diese nämlich gar nicht. Positiv auf den Spielablauf wirkt sich hingegen die schlechte Kollisionsabfrage aus; so hat man wenigstens eine gute Chance, dem feindlichen Bombenhagel zu entgehen. Zum Schluß noch zwei Stichworte zum Thema Sound: Kurz und öde (mehr läßt sich wirklich nicht sagen).

Fazit: FIRETRACK ist ein mäßiges Ballerspiel ohne eigene Spielidee und mit einem letztendlich langweiligen Spielablauf. Wer solche Spiele mag, sollte sich auf dem Software-Markt nach etwas anderem umsehen, das Angebot ist schließlich groß genug. *Michael Suck*

Grafik:	6
Sound:	1
Spielablauf:	4
Motivation:	2
Preis/Leistung:	3

c16chris

Eine ganz schön „runde" Geschichte!

Programm: I, Ball, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Bauer, München.

„Schnupperpreise" gibt es nicht nur bei...; auch **FIREBIRD** hat mit seiner **Silver Range** momentan einen beachtlichen Erfolg. Für 10 Mark werden augenblicklich (alte & neue) Titel „verramscht", die es in sich haben! Ein gutes Beispiel ist sicherlich das Spectrum-Programm **I, BALL**, welches kürzlich auf dem Schreibtisch landete.

Der Spectrum wurde in Gang gesetzt; das Spiel eingeladen. Das erste, was mir positiv auffiel, waren die Grafiken, nachdem ich das Spiel gestartet hatte. Da tummelt sich eine Vielzahl von undefinierbarem Zeugs auf dem Bildschirm. Erst nach ein paar Schrecksekunden machte ich meine Spielfigur aus. „Das bin also ich", dachte ich bei mir. Vielleicht hat der Programmierer diese „Persönlichkeitsfindung" bewußt eingeplant; möglichweise stammt daher auch der Name „I, BALL" („Ich, der Ball").

Der Blick in die Anleitung (etwas mager ausgefallen) war also unumgänglich. Was muß ich eigentlich tun? Welche Gefahren (tauchen bestimmt auf) begegnen mir? Welche Strategie wird vonnöten sein? Nun, ich fand heraus, daß „Ich, der Ball" gute Kumpels von mir erretten muß, die alle so aussehen wie ich. Kurzum: Meine Busenfreunde sind allesamt „rund" und tragen die Namen „Glow-Ball" („Leucht-Kugel"), „No-Ball" („Niemands-Ball"), „Eddie-Ball" und „Lover-Ball".

Die Rettungsaktion beginnt sehr hektisch, da mir nur eine bestimmte Zeitvorgabe erlaubt ist, um die Aufgabe zu bewältigen. So „scrolle" ich also durch die verschiedenen Ebenen, durchquere Korridore und ballere (also „rette"), was das Zeug hergibt!

Apropos „Scrolling": Die „Technik" ist den Jungs von FIREBIRD gut von der Hand gegangen. Alles ziemlich ruckelfrei und hübsch zu verfolgen. Auch die obligatorischen Gefahren-Momente, dargestellt in Form von angriffslustigen, undefinierbaren „Sprites", dürfen bei diesem Spiel nicht fehlen. Passen Sie auf, daß Sie die Kerle nicht zu nah an Ihre Haut lassen. Am besten, Sie weichen ihnen aus oder machen sie „kalt", bevor sich diese kamikazeartig auf Sie stürzen. Berühren Sie einen von denen, fällt der Vorhang! Ein Tip: Besonders gefährlich sind diejenigen, die „leuchtend" auf Sie einzupreschen versuchen!

Nun gibt es auch noch ein paar kleine Hilfsmittel, die Sie nicht unbeachtet lassen sollte. Es handelt sich um sogenannte „Power Discs" („Energie-Disketten"), die von Zeit zu Zeit mal auftauchen. Wenn Sie die Dinger aufnehmen, wird Ihnen Gutes widerfahren. Im Klartext: Sie erhalten eine Extra-Kollektion an Waffen, mit denen Sie noch besser „arbeiten" können.

Der Versuch eines kurzen Schlußwortes: I, BALL überzeugt durch grafische Feinheiten und spielerische Finessen. Das Produkt ist sicherlich mehr als nur einen „kleinen Blauen" (10 Mark) wert. Der einzige „Nachteil" an diesem Programm: Es ist bislang nur für den Spectrum zu haben. Also, denken Sie daran: „Schnupperpreise" gibt es nicht nur bei... *Manfred Kleimann*

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Jetzt tobt der Mop...

Nur Neuheiten

Manufaktur 9,80 DM
Das Wirtschaftsspiel überhaupt. Manufaktur ist eine realitätsnahe Wirtschaftssimulation. Sie können Rohwaren kaufen, Arbeiter einstellen oder entlassen, Fertigware kaufen oder verkaufen und noch vieles mehr. Werden Sie Ihr eigener Boss!!
Mit 'Window' Technik — Nur auf Disk Best.-Nr. MF50

Pro.Plan 64 Version II
Das komplette Büro für den C64. (Nur auf Diskette erhältlich). Jetzt stark verbessert. Wählen Sie per Graphikmenue zwischen Textverarbeitung, Dateiverwaltung, Terminplaner, Adressenverwaltung, und... und... und...
Leistung für nur 39,–DM

ACHTUNG !!
Schon wieder ein Neuer
Neue Programme ...
Neue Preise ...
Achtung :
Jetzt den neuen , roten Katalog anfordern
Natürlich kostenlos !!

Bouldercrash Best.-Nr. B070
Das Wahnsinns-Spiel zum Wahnsinns-Preis. Bouldercrash! Das Actionspiel, mit vielen Szenen und eigenem Screeneditor. Eine Anlehnung an das beliebte Spiel »Boulderdash«.
Einfach Wahnsinn
NEU nur 9,80 DM

Mittelamerika Krise
Das Strategiespiel um Macht, Reichtum und Einfluß. Bringen Sie alle Staaten Mittelamerikas dazu, einen Pro Amerikanischen Kurs einzuschlagen, und Sie werden fürstlich belohnt. Aber es ist nicht einfach
nur 9,80DM
Best.-Nr. MI70

Trap Shooting Best.-Nr. TR70
Trap Shooting ist das perfecte Tontaubenschießen für Ihren Commodore 64. Ein Spiel das immer wieder Freude bereitet. Vor allem, wenn mit mehreren Leuten ein Tunier ausgefochten wird. Klasse!!!
nur 5,– DM

Unglaublich aber wahr !
Skat
Das Profi-Skat von S+S Soft. Ein starker Skatcomputer mit hervorragender Graphik. Sie spielen gegen 2 Computer-Spieler. Mit Umrechnung der Punkte in DM Sensationell!!
Best.-Nr. SK70
nur 19,80 DM

ANGEBOT
Über 300 Programme schon ab 1,– DM..2,– DM..3,– DM

GRATIS GRATIS GRATIS
Flammneuer Katalog + Gratisdiskette!
Anforderungscoupon
Ja! ○ schicken Sie bitte kostenlos und unverbindlich Ihre Gratisdiskette + Katalog
○ Gleichzeitig bestelle ich:
Ich arbeite mit: ○ Diskette ○ Datasette
Lieferung per Nachnahme erfolgen (+4,50 DM Porto und Verpackung) Betrag liegt als Scheck anbei
Name
Straße
Ort

02367/446
Heute noch Gratis anfordern!
Neuer roter Katalog
S+S SOFT Vertriebs GmbH INDUSTRIESTR. 10 4620 CASTROP-RAUXEL 9

ACHTUNG!! Commodore 64!! C128!!

c16chris

Das Spiel läuft und läuft ...

Programm: Shuttle II, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England, **Bezugsquelle:** u.a. Profisoft, Osnabrück.

Das Spiel läuft und läuft und läuft und läuft...Ich laufe auch – nämlich auf und davon! Der Test dieses Simulationsspiels hätte sicherlich nicht die Zeit in Anspruch genommen, wenn nicht alles eine Ewigkeit gedauert hätte. Ein gelegentlicher Tastendruck auf die Maus ist Ihre ganze Spielaktivität. Passen Sie nur auf, daß Ihnen nicht der Arm bei der äußerst hohen Beanspruchung einschläft. Jeder Griff in die Trickkiste, im Kampf gegen die Müdigkeit, ist erlaubt. Kaffee, Cola, usw. – alles darf der Commander bei uns zu sich nehmen. Wer kann sich auch schon mit dürftiger Weltraum-Kost sättigen? Kommen wir nun zu den Details dieses außergewöhnlichen Spiels, welches sich **SHUTTLE II** nennt!

Fangen wir am besten vorne an. Was sehen meine lieben Äuglein auf dem Bildschirm? Eine amerikanische Flagge mit einem Space Shuttle davor. Dazu ertönt die „Ronnie-Hymne"! Konzentrieren wir uns auf den Zeigefinger. Warum? Ist doch klar, jetzt erfolgt der erste Tastendruck auf der Maus. Nanu? Vor meinen Augen bewegt sich ein amerikanischer **MICRO-DEAL**- Würfel. Hoffnung keimt auf! Scheint ein ganz gutes Programm zu sein, mit tollen Grafik-Effekten. Klick macht's, und das nächste Bild erscheint.

Aha, was haben wir denn da so? Ein wunderschönes Schaltbrett, mit vielen kleinen Anzeigen. Werfen wir erst einmal einen Blick in die High-Score-Liste. Sieh einer an, alles Nullen in der Tabelle. Kein Wunder, ich bin heute der erste Matchwiner. Weg mit der Liste! Erst einmal ein anständiges Level suchen. Welch Lulli fängt denn schon bei eins an, wir gehen gleich bis auf vier! Zwar könnten wir auch gleich bei sechs einsteigen, aber wir wollen uns nicht zu Beginn schon verausgaben. Jetzt mit dem Pfeil auf das Glöckchen gehen, und den Sound anstellen. Ohren auf! Das Pling und Plong fetzt einem um die Lauscher! Haben wir noch etwas vergessen? Ach ja: Start! Auf welche Instrumente können wir denn noch Einfluß nehmen? Zunächst den „Wind" bestimmen – mit einem kräftigen Tastendruck. Der Cursor springt weiter auf „Cloud", wo nach einem weiteren Klick eine Zahl erscheint. Das gleiche Spielchen findet bei „Direction" und „Speed" statt. Nun bleibt die Wahl zwischen drei Geschwindigkeiten. Natürlich voll Stoff! Mit einem kleinen Quadrat wandern wir über die neue Landschaft, die sich vor uns aufgebaut hat. Zack, da steht die Kiste in der Pampa! Wölkchen ziehen an dem weißen Fleck auf dem Bildschirm vorbei. Jedesmal, wenn eine Wolke meinen weißen Fleck (Glokken-ähnlich) überquert, verliere ich Punkte von meinem vorgegebenen Score.

Es erfolgt dasselbe Spielchen bei der Wahl der Startposition. In der gleichen Reihenfolge alle Werte eingeben, und wieder nehmen die Wölkchen ihren Lauf.

Nachdem diese Simulation ihr Ende gefunden hat, kommen wir endlich zum Start. Ach, ist das aufregend! Nichts ist! Tote Hose! Das Bild fängt nach dem Countdown kurz zu flackern an. Toll! Direkt in der Mitte des Bildschirms haben sich drei Regler aufgebaut, mit denen wir nun unser Schiffchen steuern. Wohin, das sehen wir links unten, wo wir der roten Fluglinie folgen müssen. Zwischendurch tauchen einige Stationen auf, die bei Einhaltung der Flugroute genau durchquert werden. Über der Fluganzeige rattern zwei Zahlenreihen in imense Höhen. Eine davon zeigt wirklich die Höhe an. Die andere steht für die Geschwindigkeit. Haben wir nach äußerst lang(-weilig)er Prozedur das dunkle All erreicht, drücken wir die Taste mit dem dicken „S". Jetzt geht es nämlich auf die Suche nach dem verlorenen Satelliten. Also haben wir den Kern der eigentliche Aufgabe erreicht. Sieh einer an! SPACE SHUTTLE hat einen Satelitten gefunden. Auf geht's!

Erst einmal rechts von dem kleinen Raumfahrer das Türchen öffnen. Mit dem Zeigefinger das „O" auf der Tastatur anpeilen und drücken. Die seitliche Pforte schließt sich. Dafür öffnet sich der obere Mittelteil des Shuttles. Jetzt noch schön in der Reihenfolge, wie sie in der Spielanleitung angegeben ist, antippen. Den Kerl von seinem Stuhl bewegen, und ab geht die Post! Die Jagd nach dem Satelliten kann beginnen. Ja, wir haben ihn von der Seite erwischt. Doch leider zu spät: Null Bonuspunkte! Macht nichts, fliegen wir wieder zu unserer guten alten Mutter Erde zurück.

Aber auch das geht daneben! Die Fluglinie war einfach nicht zu halten – verglüht! Vom Pech verfolgt, dürfen wir uns jetzt noch an der Landung probieren. Wieder nichts! Es ist zum Verzweifeln!

Das einzig Erfreuliche: Wir dürfen uns in die High-Score-Liste eintragen. Trara!

Bleibt unter dem Strich nicht gerade viel übrig. Die Spielmotivation war kurz vor dem Nullpunkt. Der Spielablauf war bei weitem zu ausgedehnt. Viel zu lang, für so wenig Action! Der Sound ist mager! Lediglich die Grafik kann sich sehen lassen, wenngleich es auch nicht das Gelbe vom Ei ist. Folglich ist das Preis/Leistungsverhältnis gestört. Ersparen Sie sich also diesen amererikanischen Traum.

Thomas Brandt

Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	1
Preis/Leistung	4

So ein Ärger

Programm: Big Trouble in Little China, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Electric Dreams, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Wir befinden uns mal wieder in der Sparte „Das Spiel zum Film", denn eingefleischten Kinogängern dürfte der Titel des Spiels bekannt vorkommen. Um es gleich zu sagen: Den Film fand ich nicht besonders gut, und das Spiel folgt da leider genau der Vorlage. Zur Handlung: Ein böser Mandarin (nein, das ist keine Frucht), hat zwei Frauen gefangengenommen, um sie zu opfern. Die Freunde der beiden Mädels machen sich nun auf den Weg zum Mandarin. Zur Seite steht ihnen dabei noch Egg Shen, eine Art Zäuberer, der mit Blitzen um sich wirft.

Während des Spiels können die drei Helden noch verschiedene Waffen finden, wobei jede Waffe für einen bestimmten Charakter am günstigsten ist. Sie als Spieler können jeweils nur einen der drei steuern, aber während des Spiels kann der Carakter gewechselt werden. Leider hören an dieser Stelle schon die interessanten Teile des Spiels auf, denn der Rest ist ein billiger Karate-Aufguß. Sie laufen durch die Straßen von Chinatown und müssen sich ab und zu der Angriffe eines Gegners in Form eines Bruce-Lee-Verschnitts erwehren. Die Animation ist dabei einigermaßen gut, die Kampftechniken lassen sich allerdings nur bei der Karatespielfigur als gut bezeichnen. Der Spielablauf variiert dabei kaum, nur bei dem Wechsel von einem Level zum anderen (es gibt insgesamt 4 Level) wird es etwas interessanter.

Die Grafik ist durchschnittlich, wobei die Häuserfront im Hintergrund noch am abwechslungsreichsten ist, denn die Gegner sehen irgendwie immer gleich aus. Der Sound ist dabei schlicht und einfach nicht vorhanden, nur ein paar Tritt- und Schlaggeräusche kommen aus dem Lautsprecher.

Fazit: **BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA** ist ein schlechtes Remake eines schlechten Films. Spaß kommt dabei sicherlich nicht auf.

Michael Suck

Grafik:	7
Sound:	0
Spielablauf:	3
Motivation:	2
Preis/Leistung:	3

Feuer frei zur Ballerei

Programm: Plutos, **System:** Atari ST/Farbmonitor, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Micro Value/Tynesoft, England, **Bezugsquelle:** U.a. Profisoft GmbH, Osnabrück.

Der englische Hersteller **MICRO VALUE,** der eng mit der deutschen Firma KINGSOFT kooperiert, wirft sich mit aller Kraft in die Actionszene. **PLUTOS** ist eines der Programme, die von der Insel ihren Weg in deutsche Computershops gefunden haben.

Schauplatz ist, wie sollte es bei einem Actionspiel anders sein, der Weltraum. PLUTOS gefällt durch schnelles Scrolling, gute Grafik und eine abwechslungsreiche Handlung. Einziger Schwachpunkt ist der Sound, der sich auf die Schießgeräusche beschränkt und damit die Möglichkeiten des ST vollkommen ungenutzt läßt. Trotzdem ein empfehlenswertes Spiel für jeden Actionfreak.

Thomas Tai

Grafik:	8
Sound:	3
Spielablauf:	7
Motivation:	8
Preis/Leistung:	6

Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa

U.S. GOLD All American Software

TAG-TEAM WRESTLING
CBM64/CBM128

CRYSTAL CASTLES™
Crystal Castles Diamond Plateaus in Space

Jetzt auch für Schneider

CRYSTAL CASTLES
CBM64/CBM128/Schneider/Spectrum

Super HUEY II
COSMI
COMMODORE 64/128
HELICOPTER FLIGHT SIMULATOR

SUPERHUEY II
CBM64/CBM128

DECEPTOR
Witness on screen the sensational graphic metamorphosis
Actual Screen Graphics From Commodore 64 Version

DECEPTOR
CBM64/CBM128

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT KAUFHOF sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Sport-Kaleidoskop

„Typisch schottisch"

Programm: Highland Games, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Supernova Software, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

Sportlich präsentiert sich das Software-Haus **SUPERNOVA SOFTWARE: HIGHLAND GAMES** ist der Titel eines im schottischen Hochland angesiedelten Sportspiels, bei dem es sechs Disziplinen zu bestehen gilt. Maximal zwei Mitspieler können an dem Wettstreit um Ruhm und Ehre teilnehmen.

Nach dem Laden des Programms wird man mit sehr gut dargebotenen Dudelsack-Melodien auf das Geschehen eingestimmt. Sodann erfolgt die Eingabe der Teilnehmerzahl sowie deren Namen, bevor man zur ersten Disziplin antritt. Begonnen wird mit dem Hammerwerfen. Die Spielfigur steht vor dem Hintergrund eines recht hübsch dargestellten alten Schlosses auf einer rötlichbraunen, runden Fläche, die ringsum von Rasen umgeben ist. Durch das berühmt-berüchtigte „Joystick-Rudeln" wird der Akteur nun in Bewegung gesetzt; er beginnt, sich um die eigene Achse zu drehen, und bewegt sich dabei auf den rechten Rand des Abwurffeldes zu. Wichtig ist natürlich (die Sportinteressierten unter Ihnen werden das wissen), daß der Sportler nicht übertreten, das heißt, den Fuß auf den Rasen setzen darf, sondern schon vorher den Hammer schleudern muß. Geworfen wird nach rechts (was auch für alle ähnlichen Disziplinen der HIGHLAND GAMES gilt). Die Steuerung hierbei ist mehr als kompliziert. Dies mag zum einen daran liegen, daß die Athleten allzu klein dargestellt werden und somit Feinheiten in ihren Bewegungen kaum zu erkennen sind. Überdies sind die Bewegungsabläufe derart langsam und daher realitätsfern, daß es enorm schwierig ist, den rechten Moment zum Abwurf (der durch Druck auf den Feuerknopf bestimmt wird) abzuschätzen. So muß man schon den einen oder anderen „Fault" (Fehlversuch) in Kauf nehmen, bis es gelingt, den Hammer in die richtige Flugbahn zu bringen. Hat sich das Ding nun aber endlich mal in die Lüfte erhoben, so schwebt es mit einer solchen Gelassenheit des Wegs, daß man meint, das Geschehen in Zeitlupe dargeboten zu bekommen.

Nicht viel besser ergeht es dem Spieler bei den nächsten Disziplinen. Dem Hammerwerfen folgt der Weitsprung. Auch hier zockelt der Athlet gemächlich in Richtung Sandgrube, in der er, wenn er Glück und die weiße Absprunglinie nicht übertreten hat, schließlich auch landen wird. Auch hier sind die aufregendsten Aktionen das „Rudeln" des Joysticks (zum „Beschleunigen") und der Druck auf die Feuertaste (für den Absprung). Weiter geht's dann mit dem Baumstammwerfen. Muß ich noch erwähnen, daß nach Kräften gerudelt werden muß? Einziger Lichtblick bei dieser Disziplin ist wohl ein am rechten Bildschirmrand dargestelltes Gewässer, das recht gut animiert ist.

Hat man das Programm noch nicht abgebrochen, so kann man sich noch am Gewichte- und Diskuswerfen ergötzen und das Tauziehen mitverfolgen. Beim Gewichtewerfen kommt es darauf an, den Gegenstand über eine Latte zu befördern, die mittels des Joysticks (nach vorn oder hinten) in der Höhe verstellt werden kann. Beim Diskuswerfen hat man dem Athleten statt eines Hammers halt die Scheibe in die Hand gedrückt; ansonsten läuft alles wie gehabt. Und beim Tauziehen schließlich muß man den Gegner möglichst so nah an sich heranziehen, daß man ihm ein Busserl aufs Auge drücken kann.

Was ich bei den ersten Disziplinen bereits erwähnt habe, gilt im gleichen Maße für die anderen Durchgänge. Die Grafik ist schlecht, die Animation noch schlechter und die Steuerung überschlecht. Einziger Höhepunkt: Der Sound. Aber ob das reicht? Meine Reaktion auf HIGHLAND GAMES: Angesehen und abgehakt!

Bernd Zimmermann

Animation	3
Sound	9
Realitätsnähe	3
Spaß/Spannung	1
Preis/Leistung	2

Manfreds Meinung:
Auch ich habe mich an den Stick gewagt und festgestellt, wie langsam ich mich bewegte. Ich will nicht gerade behaupten, supersportlich zu sein, doch ich war „erschreckt" über meine Leistungen. Doch dies lag nicht an mir: Die etwas zu klein geratenen „Athleten" bewegten sich in einem „wahnsinnigen" Schneckentempo! Die „Hochland-Spiele" sind für mich nichts weiter als eine schlechte Kopie der Winter-, Summer- oder World Games.

„Abgetakelte Fregatte"

Programm: Aqua Racer, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, England, **Bezugsquelle:** u.a. Micro Händler.

Als ich das Cover sah und den Namen des Spiels las, dachte ich: „endlich mal wieder was Neues": **AQUA RACER** von **BUBBLE BUS.** Nachdem ich das Spiel voller guter Erwartungen in meinen (Spiel-)Computer geladen hatte, begrüßte mich das Auswahlmenü. Nun konnte ich wählen zwischen Trainingsmodus, Demonstrationsmodus und dem eigentlichen Spiel. Die Demo ist sehr intelligent gemacht, schon nach drei Sekunden zerschellt das Rennboot am ersten Hindernis mitten auf der Strecke. Danach fängt das Ganze von neuem an, bis man den Fahrer durch einen sanften Druck auf dem Feuerknopf von seinen Qualen erlöst.

Sofort befindet man sich wieder im Hauptmenü, von wo aus man sein Rennen beginnen kann. Nun kann man seine Lenkkünste unter Beweis stellen. Und das ist gar nicht mal so einfach, denn die Steuerung macht, was sie will. Die Grafik ist auch nicht gerade das Ei des Kolumbus. Was sollen bloß die Berge mitten im See? Und wo ist die versprochene 3-D-Grafik?

Als kleiner, netter Effekt wird der Startschuß von einem zu einer Kanone eilenden Männchen abgegeben. Aber, das war auch schon alles. Die Animation des Bootes ist dürftig, es ist nur in Kurvenfahrten als Rennboot zu erkennen. Auch der Sound zeigt sich nicht von seiner stärksten Seite, denn außer einer kurzen Titelmelodie sind nur langweilige Motorengeräusche zu hören. Die Spielmotivation hält sich ebenfalls in Grenzen. Trotz zwanzig möglichen Rennkursen, die nicht viel Abwechslung bieten, will keine rechte Spielfreude aufkommen. Als Entschuldigung wäre noch zu sagen, daß das Spiel bereits 1985 programmiert wurde. Damals hätte das Spiel als Low Budget-Programm noch gute Marktchancen gehabt, aber mit dem heutigen Qualitätsstandard kann Aqua Racer nicht mehr mithalten. Es gibt in dieser Preisklasse Besseres, siehe *Thrust* zum Beispiel!

Thorsten Hering

Animation	3
Sound	2
Realitätsnähe	3
Spaß/Spannung	1
Preis/Leistung	3

c16chris

Der „Netz-Fehler"

Programm: Grand Slam Tennis, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Infinitive Software, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop, München.
Frankreich, Australien, England und die Staaten sind die Stationen, die ein echter Tennis-Champion gern einmal gewinnen möchte. Bislang ist es nur dem Australier John Newcombe gelungen, alle vier Turniere in einem Jahr zu gewinnen. Nun können die Amiga-Freunde es dem Champ von einst nachmachen: Mit **GRAND SLAM TENNIS** von **INFINITIVE SOFTWARE** scheint dies möglich.
Seit den Tagen von *Matchpoint* sind fast für jeden Rechner Tennis-Simulationen erschienen, die alle in etwa dasselbe „layout" von besagtem *Psion-Produkt* aufwiesen. GRAND SLAM TENNIS ist diesem Schema treu geblieben. Man schaut quasi aus der Sprecher-Kabine des Reporters auf den Platz, genau so, wie man es von der Führungskamera bei Fernsehübertragungen gewohnt ist.
Zum Spiel selbst: Die Steuerung Ihres Cracks erfolgt mit der Maus – einen Stick können Sie leider nicht verwenden. Das Programm ist leider nur für den „Einzel-Spieler" ausgelegt, dies bedeutet in diesem Fall, daß nur der Computer als Partner zur Verfügung steht! Das ist der erste Nachteil an der Simulation. Im Menü können Sie allerdings einiges wählen, was für die Feinabstimmung beim Spiel nötig ist: Die Art des Rakkets (Schlägers), die Bespannungshärte, die Geschwindigkeit des Balles, die „Wetterverhältnisse" sowie den Austragungsort.
Hierbei ist es von enormer Bedeutung, ob Sie auf Asche (Frankreich) oder etwa auf Rasen (Wimbledon) spielen möchten. Beim Rasenspiel ist der Aufschlag härter, der Ball schneller als auf Asche. Wer sich allerdings für „clay" (Asche) entscheidet, wird sowohl beim Aufschlag – wie beim Ballwechsel – feststellen, daß die Kontrolle über das „Ei" sicherer ist. Für Anfänger ist also der Platz in Paris geeigneter als der „Heilige Rasen von Wimbledon"!
Doch zu aller Anfang geben Sie erst einmal Ihren (oder einen anderen) Namen ein. Ich wählte „Boris Becker" in der Hoffnung, daß ich „gut" gegen den Computer-Partner aussehen würde. Doch weit gefehlt! Das erste Match begann mit einem Fiasko: Ich konnte gerade ein einziges Spiel für mich entscheiden, zu stark waren die Returns, Lobs und Angriffsschläge meines computerisierten Freundes.
Gespielt wird „Best of Two", d.h., das Match wird nur über zwei Gewinnsätze geführt. Dies ist nur einer von einigen fehlerhaften Auslegungen der Tennisregeln. Hier einige „Fehl„-Beispiele: Es erfolgt kein Seitenwechsel, und der ausgezeichnet zu hörende Referee sagt laut und vernehmlich „Net", wenn der Ball während des Spieles von einem der Cracks ins Netz gejagt wird...
Zum Spiel: Zunächst erhalten Sie das Aufschlagsrecht. Sie bewegen sich per Maus an die Grundlinie und betätigen die Leertaste. Ganz „schulmäßig" wird der Ball in die Luft geworfen; die Ausholbewegung des Rackets erfolgt, und per „Mausdruck" (links) sollte der Ball am höchsten Punkt getroffen werden. Folgerichtig saust das Ding in das Annahmefeld des Kontrahenten, der allerdings fast immer einen perfekten Return drauf hat. Wichtig: Beim Service ist es kaum möglich ein As zu schlagen.
Wenn man sich an die Maus gewöhnt hat, erlebt man spannende Ballwechsel. Zunächst wird das (Anfänger-)Spiel von der Grundlinie aus gemacht. Etwas später, wenn man etwas mehr Courage hat, geht man nach einem gut vorbereiteten Angriffsschlag ans Netz. Doch: Wie auch im richtigen Leben sind die Bälle am Netz (Volley-Stop, Smash oder Überkopf-Ball) schwer zu nehmen und erfordern Ihre ganze Konzentration und Ihre technische Fertigkeiten. Wobei wir beim nächsten Punkt wären: Wie kontrolliere ich Ball, Gegner und mich selbst? Nun, diese Frage ist nicht gerade einfach zu beantworten, da das Programm nicht sehr viele Schlag-Varianten bietet. Man hat eigentlich zu Beginn sehr viel mit sich selbst zu tun; es gilt, vor allem die richtige Ko-ordination von Körper und Ball zu finden...
Trotz kleiner „unsportlicher" Fehler im „System" hat mich das Programm überzeugen können. Die Grafik ist gut, der Sound – bestehend aus satten Spielgräuschen und dem „realistischen" Beifall der Massen – ist als ausgezeichnet zu werten. Die Handhabung ist etwas umständlich; man hätte eine Stick-Steuerung einplanen müssen. Es wäre auch noch etwas interessanter gewesen, seine Kräfte mit einem „menschlichen" Mitspieler messen zu können. Insgesamt gesehen also ein gutes Programm mit excelenter Sprachausgabe – nur: „Game Becker" wollte er partout nicht sagen.
Manfred Kleimann

Animation	**8**
Sound („Begleitgeräusche")	**10**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**8**

Atari-Wintersport

Programm: Winter Olympics, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 40 DM (Disk.), **Hersteller:** Tynesoft.
Endlich mal wieder ein Sportspiel für den Atari, dachte ich, als mir **WINTER OLYMPICS** von **TYNESOFT** in die Hände fiel. Verwöhnt durch das, was ich auf diesem Gebiet auf anderen Computertypen gesehen hatte, lud ich das Programm in meinen 800 XL. Das Titelbild, ein Slalomfahrer in Kniebeuge, weckte in mir dann auch große Hoffnung, doch es blieb das einzige Glanzlicht an diesem Programm.
Fünf Disziplinen sind zu absolvieren, wobei jede einzelne vor dem Wettkampf noch trainiert werden kann. Die Möglichkeit, zu zweit oder sogar mit mehreren Personen zu spielen, gibt es leider nicht. Begonnen wird mit Eisschnellauf. In der oberen Hälfte des Bildschirms läuft der Spieler, in der unteren der vom Computer gesteuerte Gegner. Gespielt wird in alter Joystick-Killer-Manier (wer zuerst seine Platinen oder Microswitches zerüttelt hat, hat gewonnen). Und die Grafik? Nun ja, hätte ich nicht in der Anleitung gelesen, um was es geht, so hätte es sich auch um zwei Jogger handeln können. Das winterliche Gefühl, Eis zu laufen, kam jedenfalls nicht in mir auf. Weiter ging es mit Skislalom und Abfahrtslauf. Beide Disziplinen unterscheiden sich dadurch, daß man einmal Tore durchfahren und das andere mal Bäumen ausweichen muß. Man blickt dabei von vorne auf den Skifahrer, und der landschaftliche Hintergrund (hahaha) scrollt nach oben.
Vierte Disziplin ist das Skispringen. Die Schanze hinunter wird wieder gerüttelt, um Geschwindigkeit zu bekommen, und zum Absprung darf man endlich auch mal den Feuerknopf drücken. Grafisch gesehen stimmt hier überhaupt nichts. Die Schanze ist nur ungefähr 3-4mal so groß wie der Springer und auch sonst sind hier die Größenverhältnisse etwas arg durcheinandergebracht.
Die (endlich) letzte Disziplin ist das Bobfahren. In der oberen Ecke sieht man den Bob in der Bahn im Querschnitt, der Rest des Bildschirms wird durch den Streckenverlauf ausgefüllt. Mit dem Stick kann man nun den Bob durch die Kurven steuern. Die Grafik ist zwar hier im Verhältnis ganz gut geworden, aber von Animation hat der Programmierer wohl noch nichts gehört.
Hätte man die Grafikmöglichkeiten des Atari voll ausgereizt, so wäre doch noch ein annehmbares Spiel daraus geworden, aber diese Screens lassen keine Spielmotivation aufkommen und verhindern jede Wirklichkeitsnähe. Sollte trotzdem noch jemand Interesse an diesem Programm haben, so stelle ich es gerne zur Verfügung.
M. Wesche

Animation	**1**
Sound	**1**
Realitätsnähe	**1**
Spaß/Spannung	**1**
Preis/Leistung	**1**

c16chris

„Teure Simulation"

Programm: Championship Golf – Course One: Pebble Beach, **System:** Amiga, IBM PC/PC JR., Tandy 1000 und Kompatible, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Gamestar/Activision (Amiga-Version von Interplay), Hamburg.

Zeit: ca.15.10 Uhr. Ort: Tronic-Verlag, ASM-Redaktion. Manfred drückt mir **CHAMPIONSHIP GOLF/PEBBLE BEACH** von **ACTIVISION** für den Amiga in die Hand. Um es gleich zu sagen: CHAMPIONSHIP GOLF ist ein Programm, mit dem man sich längere Zeit beschäftigen muß. Wer also denkt, daß CHAMPIONSHIP GOLF nur Activisions 'Leaderboard'-Ausgabe ist, hat sich schwer geirrt, denn CHAMPIONSHIP GOLF übersteigt 'Leaderboard' um Welten an Komplexität und Detailliertheit. Als Einstimmung zum Spiel bekommt man eine 32 Seiten umfassende englische Anleitung, in der fast ausschließlich das Programm, seine Möglichkeiten und deren Ansteuerung beschrieben sind. Und die Möglichkeiten, die einem CHAMPIONSHIP GOLF bietet, sind wirklich nicht anders als mit „überragend" zu bezeichnen! So kann man sich z.B. aus einem Sortiment ein individuelles Set von Schlägern aussuchen.

Nun aber zum eigentlich Simulations-Teil: Zunächst erscheint die Schlagtabelle, auf der die benötigten Schläge pro Loch, eine Richtzahl für die Anzahl der Schläge (die ich sowieso immer um einige Dimensionen überbot) sowie der Schwierigkeitsgrad des einzelnen Loches und auch die jeweilige Entfernung eines Loches zu drei Abschlagpunkten eingetragen sind. In dieser Tabelle können die Ergebnisse vierer Spieler festgehalten werden, deren Initialien jeweils oberhalb der dem Spieler zugehörigen Spalte eingetragen werden können und sollten.

Nun kann man den simulierten Pebble-Beach-Golfplatz wahlweise nach der normalen Lochreihenfolge bespielen oder sich ein beliebiges Startloch aussuchen. Hat man dieses getan, so transferiert einen der Amiga flugs auf das Grün. Auf dem Screen sieht man nun in der linken Hälfte den zu bespielenden Parcours aus der Vogelperspektive. In der rechten Bildhälfte sieht man quasi in die Landschaft hinein, die für die jeweilige Position, in der sich der Spieler befindet, und dessen Blickwinkel berechnet wird. Hier kann man denn auch zur Planung der Spielzüge mittels der Funktionstasten folgende Perspektiven aussuchen:

F1: Landschaft über den gesamten Bildschirm. F2: ursprünglicher Zustand (Vogelperspektive links, Normalperspektive rechts), F3 blendet, egal, welche Perspektive man angewählt hat, links die Übersicht über das gesamte Loch ein. F4 zeigt die Stelle, an der man sich befindet aus der Vogelperspektive. F5 gestattet den 'Bird's Eye View', eine Mischung aus reiner Vogelperspektive und Normalperspektive; dies erinnert an den Blick aus dem Cockpit eines tieffliegenden Flugzeugs. F6: Normalperspektive; mit F7 korrigiert man den Blickwinkel nach rechts, mit F8 nach links (Zeichnen dieser Perspektive dann mit F2). Hierauf folgt die grobe Schlagstärkenbestimmung. Wiederum kann man sich den Schläger, mit dem man den Ball bewegen will, aussuchen. Wie auch bei der Schlagstärke macht der Computer hier einen unverbindlichen Vorschlag. Nachdem man auch diese Wahl getroffen hat folgt die 'Feinjustierung'. Hier kann man u.a. die Fußstellung unseres Elektronengolfers verändern, was sich natürlich auch auf die Flugbahn des Balls auswirkt. Und nun geht es zu Werke!

Es folgt der Abschlag. Selbst hier kann und sollte man, während auf dem Bildschirm die hervorragend animierte Schlagbewegung von unserem Golfer ausgeführt wird, mittels Tastendrücken die jeweiligen Schlagattribute manipulieren. Falls einem das (wie auch mir) auf Anhieb mißlingt, kann man aber auch zum Abschlag auf die F10-Taste zurückgreifen. Nach Betätigung dieser Taste wird ein solider, mittelmäßiger Schlag (man verzeihe mir die laienhaften Ausdrücke) ausgeführt. Nun schaut man dem mehr oder weniger davonfliegenden Ball nach, der aber grafisch ziemlich mißlungen ist, da er ganz erheblich flackert.

So nähert man sich Schlag für Schlag dem Loch, um den Ball letztendlich mit einem sanften Scheppern einzulochen (ansonsten ist es mit dem Sound auch nicht weit her). CHAMPIONSHIP GOLF ist aber mit den hier aufgezählten Möglichkeiten immer noch nicht voll ausgeschöpft. So hat man beim Abschlagpunkt die Möglichkeit, quasi in einem gewissen Bereich herumzulaufen, um die Schlagrichtung (natürlich unter Berücksichtigung der Windverhältnisse) noch genauer bestimmen zu können. Wie schon eingangs gesagt, ist CHAMPIONSHIP GOLF eine enorm detaillierte und sehr realitätsnahe Golf-Simulation, in die man sich erst einarbeiten muß, was für mich in den zwei Testtagen nur begrenzt möglich war. Für mich steht aber zweifellos fest, daß CHAMPIONSHIP GOLF von Activision die zur Zeit authentischste und beste Golf-Simulation ist. Die Bewertung – Grafik: nicht zu realistisch, aber vollkommen ausreichend und informativ genug (man erkennt alle Landschaftsbegebenheiten wie Hügel, Sandbunker, Bäume, etc. sehr gut). Die Animation des Golfers ist äußerst exakt und fließend. Handhabung: Durch die Fülle an Möglichkeiten und Optionen entsteht eine gewisse Eingewöhnungszeit; die Steuerung an sich ist aber nicht zu kompliziert. Am Amiga kann man auch die Maus benutzen. Technik/Strategie: Man kann ein Spiel im voraus planen (Schlägerwahl) und auch Schwierigkeitslevels anwählen. Spielwert: Interessieren Sie sich für Golf und Golfsimulationen? Preis/Leistung: Hier ist der große Knackpunkt des Programmes. Es wird viel geleistet, aber auch viel (80 DM) verlangt, so daß das „P./L."-Verhältnis nur mittelmäßig bewertet werden kann.

Ulrich Mühl

Grafik	**8**
Handhabung	**8**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**7**

Von Base zu Base...

Programm: Pure Stat Baseball, **System:** C-64, **Preis:** ca 60 Mark (Disc), **Hersteller:** SubLogic, USA.

PURE STAT BASEBALL ist das neueste Produkt von **SUBLOGIC**, einem Software-Haus, das sich vor allem durch den Flugsimulator *Flight Simulator II* einen Namen gemacht hat. Man hat sich auf anspruchsvollere Spiele für den Heimcomputerbereich spezialisiert. So ist PURE STAT BASEBALL auch kein reines „Action"-Spiel – wie beispielsweise *Hardball* von *Accolade*.

Nach dem Einladen gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie unter folgenden drei Punkten auswählen können: 1. Das Erstellen einer „Statistik-Diskette". Hier können sämtliche im Spiel erzielte Ergebnisse, wie Punkte, Homeruns etc., abgespeichert und bei Bedarf ausgedruckt werden. Im Menü-Punkt 2 können Sie sich Ihre Teams selbst zusammenstellen. Betätigen Sie Menü-Taste 3, so können Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Nach kurzer Ladezeit erscheint eine Tabelle, in der acht verschiedene Teams zur Auswahl angeboten werden. Wählen Sie nun noch eines der drei Stadien, und das Match kann beginnen!

Sie haben jetzt die Möglichkeit, das Spielgeschehen durch verschiedene Menüs zu beeinflussen, wobei jede Position ein eigenes Unter-Menü hat. So ist es beispielsweise möglich, daß der Batter (der Schlagende) entweder „aggressiv" retourniert oder aber gezielt schlägt und sich auf die Socken macht und losrennt. Ferner kann der Runner (Läufer) beeinflußt werden. Man „schickt" ihn entweder zur nächsten „Base" oder veranlaßt ihn, einen „Homerun" durchzuführen. Die Ergebnisse Ihrer „Bemühungen" sieht man

Das Handtuch geworfen

Programm: The big K.O., **System:** C-64, Preis: Ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Tynesoft, England, **Bezugsquelle:** U. a. Computer-Shop, München.
Ein neues Boxspiel im *Barry-McGuigan*-oder *Frank-Bruno*-Stil präsentiert das englische Software-Haus den sportbegeisterten Usern: **THE BIG K.O.** ist der Titel dieses Spiels um harte Fäuste und weiche Schädel.
Nach dem Laden hat der Spieler die Möglichkeit, aus verschiedenen Kämpfern mit jeweils unterschiedlichen Stärken und Schwächen einen Boxer auszuwählen. Hat man diese Entscheidung getroffen, so geht es auch schon los in den ersten Fight. Wer nun aber denkt, daß er bei THE BIG K.O. einen wirklichen Boxkampf auf dem Computer simulieren kann, wird eine herbe Enttäuschung erleben. Allzu ungenau ist die Steuerung der Kämpfer, als daß man mit technischen Finessen den Gegner in Bedrängnis bringen könnte. Mein Versuch, mit gezielten Schlägen gegen Kopf und Körper meines Kontrahenten Wirkung zu erreichen, scheitert kläglich: Keine Spur von Haken, Paraden, Finten und dergleichen mehr. Doch meinem (Computer-) Gegner ergeht es nicht besser. Wie mir bleibt auch ihm nur das eine Mittel, mit rechten Geraden einen Treffer am Kopf zu landen zu versuchen. So artet der Kampf in eine wüste Keilerei aus, die jegliche Technik und Ästhetik vermissen ließ.
Die Grafiken des Programms, wie auch die Animation, sind eine Zumutung. Die beiden Fighter torkeln im Zeitlupentempo durch den Ring, fast so, als hätten sie schon 14 kräfteraubende Runden hinter sich gebracht. Der Sound beschränkt sich im wesentlichen auf die Schlaggeräusche, und das klingt dann weniger wie ein Boxhieb als wie das Schlagen einer verstimmten Trommel. Hat man einen Gegner in den Ringstaub geschickt, so kann man im nächsten Fight erneut sein Können unter Beweis stellen. Der Unverdrossene hat die Möglichkeit, gegen insgesamt acht Fighter anzutreten, wobei zur Herausforderung des nächsten Boxers das Codewort „Canvas" eingegeben werden muß.
Mir jedoch hat das Programm sehr bald keinen Spaß mehr gemacht. Das Schneckentempo der Kämpfer, ihre ungelenken Bewegungen und die miserable, ungenaue Steuerung haben mich schnell dazu gebracht, das Handtuch in den Ring (und die Diskette in die nächste Ecke) zu werfen. THE BIG K.O. ist nicht O.K.

Bernd Zimmermann

Animation	**3**
Sound	**4**
Realitätsnähe	**3**
Spaß/Spannung	**2**
Preis/Leistung	**2**

dann in einer kurzen Action-Sequenz.

Ein kurzes Fazit: Die Grafik ist nicht besonders gut gelungen; die Animation steht da in nichts nach. Ein Sound ist nicht vorhanden (Außnahme: die Spielgeräusche); die Realitätsnähe ist sehr schwierig zu bewerten. Spaß & Spannung mögen bei einem eingefleischten Baseball-Fan auftreten, mich hat das Spiel nicht gefesselt!

cb/M.K.

Animation	**5**
Sound	**3**
Realitätsnähe (Simulation)	
Spaß/Spannung	**4**
Preis/Leistung	**4**

Auch CPC kann golfen

Programm: Konami's Golf, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 50 DM (Disc), **Hersteller:** Konami/Imagine, Manchester, **Bezugsquelle:** u.a. ZS-SOFT, Postfach 2361, 8240 Berchtesgaden. Tel: (08652) 6 30 61.
Ähnlich dem Golfspiel *Leaderboard stellt sich das Spiel* **KONAMI'S GOLF** von **IMAGINE** vor. Konami/Imagine haben sich durch die vielen C-64-Spiele einen Namen gemacht. Der erste Eindruck des neuen Spiels ist überzeugend. Dieser gute Eindruck sollte sich später noch beweisen. Aber zum eigentlichen Spiel:
Vor dem Golfen muß man sich entscheiden, ob man alleine, zu zweit oder ein Match spielen will. Danach kommen die eigentlichen 2 Spielbildschirme zum Vorschein. Jetzt merkt man, daß Grafik und Animation starke Ähnlichkeiten mit dem großen Vorbild *Leaderboard* haben. Im nächsten Schritt muß man zwischen drei Bällen wählen. Auf dem Bildschirm wird in Metern angezeigt, wie weit es zum nächsten Loch ist. Weiter wird die Windstärke, die Anzahl der Versuche u.s.w. deutlich gemacht. Wenn man das erste Mal Golf spielt, ist es besser, wenn man die Anleitung dazunimmt, um den richtigen Schlägertyp zu finden. Die Anleitung besteht aus einem kleinen Heft, welches die notwendigsten Funktionen erklärt.
Man kann zwischen Eisen-, Holz-, Schlag- und Sandkeil wählen. Der Putter (Schläger) wird nur unmittelbar vor dem Loch auf dem Grün gebraucht. Das Männchen sieht man nur am Anfang des Schlages. Später verschwindet es, und man sieht nur noch die Position des Balls. Weiter fällt ein kleines Kreuz auf, mit dessen Hilfe man die Richtung des Balles bestimmen kann. Dies ist eine sehr nützliche Einrichtung.
Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach einiger Zeit bekommt man die nötige Routine. Neun Golffelder stehen zur Verfügung. Die Länge der Golffelder beträgt zwischen 168 bis 479 Meter. Die beiden Bildschirme stimmen nicht miteinander überein. So kann es durchaus sein, daß man den Ball in dem großen Bildschirm auf dem Grün liegen sieht, der Rechner entscheidet aber, daß der Ball noch nicht auf dem Grün liegt, wie man dem kleinen Bildschirm entnehmen kann.
Den Sound des Spiels könnte man in einem dreizeiligen Basic-Programm leicht nachahmen.
Aber es ist auch „nur" ein Golfspiel und kein sogenanntes „Ballerspiel", bei dem der Sound die Spieler anheizen soll, Punkte zu holen.
Die Grafik ist zwar nicht mit der des C-64 zu vergleichen, aber sie kann sich dennoch sehen lassen. Es ist nach meinen Erfahrungen nicht möglich, den Ball mit ein oder zwei gezielten Schlägen in das Loch zu befördern. Dies ist natürlich ein Fehler im Programm und ein Nachteil für Freaks und Golfkenner, die sich mit Computergolf schon beschäftigt haben und nicht immer auf dem gleichen Level bleiben wollen. Interessant wäre es noch, wenn man zwischen ein paar Schwierigkeitsstufen wählen könnte, und z.B. der Wind im Spiel seine Richtung ändern würde. Hindernisse wie die Sandbänke weiß man nach einer kurzen Zeit geschickt zu umgehen.
Trotz aller Kritik an diesem Spiel hat es mir doch ganz gut gefallen, und ich empfehle es jedem, der noch ein „ruhiges" Programm für den CPC sucht. Probieren Sie doch auch einmal, Golf zu spielen!

Marc Böning

Animation	**9**
Sound	**1**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**9**

c16chris

★ Sindbad's chaotische Computerreise

Programm: Sindbad, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Cinemaware, **Bezugsquelle:** Softline, Oberkirch.

Von **CINEMAWARE** ist dieses Programm schon vor längerer Zeit angekündigt worden. Es ist Bestandteil der Programmserie, zu der auch *DEFENDER OF THE CROWN, CHICAGO* und *SDI* gehören. Das erste und beste Programm dieser Serie, *DEFENDER OF THE CROWN,* war der Maßstab, an dem sich zukünftige Software für den Amiga zu messen hat. Aber selbst die Produkte aus dem eigenen Haus werden nun diesem Anspruch nicht mehr gerecht. Die Ursache hierfür liegt offensichtlich in der Tatsache, daß der Hauptprogrammierer Sachs die Firma verlassen hat, um ein eigenes Unternehmen zu gründen. Die Qualität der Programme leidet seither darunter. *SINDBAD* stellt sich als ein fürchterliches grafisches Chaos dar. Sehr wohl wurden wie bei *DEFENDER* einige mit AEGIS erstellte Szenen integriert. Aber den inneren und ästhetischen Zusammenhang wird man vergeblich suchen. Auch sind einige Sequenzen ganz offensichtlich nur husch, husch produziert worden, was besonders im Titelmovie deutlich wird, wenn sich die Bauchtänzerin dem Betrachter nähert, aber sich in gleichem Maße auch die Pixel vergrößern. Für den Betrachter unerträglich und nur mit Zeitmangel zu erklären. Auch aus den weiteren Spielanlagen ergibt sich nicht unbedingt eine hohe Spielmotivation. Die einzelnen Spielteile erscheinen wirklich wahllos miteinander verknüpft. Auch für sich betrachtet sind die Intermedien nicht gerade das Allerschärfste. Man soll z.B. einen einäugigen Zyklopen in das Auge treffen oder mit dem Joystick das imaginäre Amiga-Schiff durch bewegtes Meer lenken. Die Hauptspielebene erinnert stark an *DEFENDER OF THE CROWN,* welches selbst schon mit einer entliehenen Spielidee vorliebnehmen mußte. Nur, daß hier alles viel chaotischer zugeht, was dem Spieler wirklich den Spaß verderben kann, auch wenn er über die entprechende Anleitung verfügt. Ich glaube, wir müssen mal abwarten, was der Herr Sachs in seiner eigenen Firma produziert. *SINDBAD* ist ein gutes Beispiel dafür, daß im Moment für die Amiga-Software wohl eher gilt: Mehr Masse als Klasse. *Uwe Knierim*

Grafik	8
Handhabung	6
Spielwert	8
Technik/Strategie	7
Preis/Leistung	7

★ Quiz für Film-Fans

Programm: Kinothek, **System:** C 64, **Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** A + S Software, **Bezugsquelle:** u.a. H. Schmidt, Luise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Filmfans hergehört! Für alle, die in den letzten Jahren schon mal öfter im Kino waren und sich in der Szene ein wenig (oder mehr) auskennen, gibt es jetzt auch für den C-64 ein interessantes Filmquiz, welches das angeeignete Wissen auf die Probe stellt und interessante Fragen zu Spielfilmen der letzten Jahre stellt.

Die Rede ist von **KINOTHEK** – einem Programm von **A + S Software.** Das Spiel ist folgendermaßen aufgebaut: Nach dem Laden der (doppelseitig bespielten) Diskette, erscheint ein Menü, und man kann wählen zwischen 1. Spielstart, 2. Anleitung und 3. A+S Programmen.

Hat man sich für Spielstart entschieden, folgt nach einer Weile die erste Frage: „Wer sagt in einem 'Spielberg -Film'...nach Hause telefonieren...". Ist man sich bei der Antwort nicht sicher, drückt man auf „H" und „Return". Jetzt erhält man eine Hilfe, die folgendermaßen aussieht: „..Er kommt von einem anderen Stern...". Ist es Spock, Alien oder E.T.? Nun dürfte die Antwort nicht mehr schwerfallen, und man tippt E.T. ein. Daraufhin ertönt ein Signal, und man erhält 2 Punkte.

Hat man die Antwort ohne Hilfe gewußt, so schreibt der Rechner 4 Punkte gut. Es gibt auf jeder Diskettenseite mehrere Level und insgesamt über 100 Fragen. Erzielt man nicht einen gewissen Prozentsatz an richtigen Antworten, ist es unmöglich, in den nächsten Level zu klettern.

Die Spielidee ist hervorragend und sollte ruhig auch Denkanstoß für andere Softwarefirmen sein. Die „Kommunikation" während des Spiels mit dem Computer ist sehr gut (Hilfestellung) und verhindert Frustration. Es gibt eine Reihe von sehr schönen Bildern, die den gesamten Bildschirm ausfüllen. Die Bilder vermitteln die richtige Atmosphäre und steigern die Motivation. Alle gestellten Fragen sind nachvollziehbar und auch zu knacken. Der Preis für die doppelseitig bespielte Diskette ist äußerst günstig. Negativ fällt auf, daß alle Fragen immer wieder in der gleichen Reihenfolge gestellt werden (keine Überraschungsmomente und Abwechslung bei längerer Spieldauer). Außerdem gibt's „nur" gut 100 Fragen zur Auswahl. *KINOTHEK* ist ein interessantes Programm, welches eine gelungene Abwechslung im Softwaregeschehen bietet. *U. W.*

Grafik:	9
Handhabung:	10
Technik/Strategie:	6
Spielwert:	9
Preis/Leistung:	11

Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa

10th FRAME

Jetzt auch für Atari ST

U.S. GOLD All American Software

TENTH FRAME
Atari ST/CBM64/CBM128/Schneider/Spectrum

CBM 64/128

EXPRESS RAIDER

DATA EAST • WE'RE AT HOME WITH • THE ARCADE THRILLERS!

U.S. GOLD All American Software

EXPRESS RAIDER
CBM64/CBM128/Schneider/Spectrum

More adventures from the Arcade Sensation.

THE DEEPER DUNGEONS

ANOTHER 512 ALL NEW! ALL ACTION! SUPER SCREENS

U.S. GOLD All American Software

DEEPER DUNGEONS
CBM64/CBM128/MSX/Schneider/Spectrum

Just when you've parred the course...

LEADER BOARD Executive Edition

CBM 64/128
£9.99
£14.99

U.S. GOLD All American Software

LEADERBOARD EXECUTIVE
CBM64/CBM128

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT Kaufhof sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

★ Segelregatta bei „teuflischem" Wetter

Programm: Sailing, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), ca. 30 DM (Spectrum/Kass), **Hersteller:** Activision, **Bezugsquelle:** u.a. Leisure-Soft.

Segeln ist schon immer „in" gewesen. Wem dieser Sport allerdings in natura zu teuer ist, der kann sich jetzt die Segelsimulation **SAILING** von **ACTIVISION** besorgen. Schon der erste Eindruck vermittelt das Bild von einem, in sich abgerundeten Programm, mit dem auch „Nichtsegler" hervorragend zurechtkommen können.

Zu Beginn erscheint ein Menü, aus dem man sich das Land wählen kann, das man bei den Segel-Wettbewerben gerne vertreten möchte. Es gibt insgesamt 18 Länder, und wenn man anfängt, befindet man sich natürlich auf dem letzten Platz (18) und muß sich langsam „hochsegeln". Erwähnenswert ist auch, daß man zu Beginn auch das Level wählen kann. Danach folgt ein Menü, in dem man (innerhalb gewisser Grenzen) das eigene Boot konstruieren kann. Breitere „Flügel" am Kiel stabilisieren das Boot zwar, dafür ist es aber weniger manövrierfähig. Die Länge des Mastes kann ebenso verändert werden, wie die Höhe des Schiffsrumpfs, die Länge des Bootes und die Konstruktion des Kiels. Hier empfieht es sich, sich die Boote der stärksten Konkurrenten anzusehen, da deren Bauweise nicht unerheblich zum Erfolg beigetragen hat. Wenn Sie „Ihr" Boot zusammengebaut haben, können Sie mit der ersten Segel-Woche beginnen.

Am unteren Rand des Bildschirmes scrollt die Wettervorhersage. Gleich bei meinem ersten Wettbewerb gab es Windstärken von sieben Knoten und nicht ganz optimale Segelbedingungen. Mein Boot hatte ich ziemlich groß gestaltet (will heißen: langer Mast, große Segelfläche, erster Flügel größer als der zweite). Damit kam ich mir für schwere See ziemlich gut gerüstet vor. Meine Manövrierfähigkeit hat allerdings darunter gelitten. Dann begannt das Rennen. Vor mir lag Kanada auf Platz 17, der Konkurrent gegen den ich segeln muß. Sehr gut gelungen ist hier die Grafik, denn der Bildschirm simuliert die Bewegung der Wellen, so daß ich meinen Konkurrenten, wenn dieser sich in einem Wellental befand und mein Boot gerade gen Himmel schoß, nicht sehen konnte. Dann schaukelte ich wieder runter und mußte feststellen, daß das Boot Kanada mich schon ganz schön abgezogen hatte. Sehr wichtig ist es, das Vorsegel (Spinaker) zur richtigen Zeit einzusetzen, und nur dann, wenn der Wind von hinten kommt. So passierte es mir bei der ersten Runde, daß ich null Knoten Geschwindigkeit fuhr, weil ich das Ding gehißt hatte, wo es nicht angebracht war. Ein bißchen rumexperimentieren lohnt sich auf jeden Fall. Man hißt das Segel, indem man auf den Feuerknopf drückt und anschließend den Joystick gegen den Uhrzeigersinn bewegt, bis die Meldung „Spinaker up" erscheint. Gerefft wird auf entgegengesetzte Weise (Joystick im Uhrzeigersinn bewegen).
Nun, die erste Fahrt endete in einem Fiasko: Ich konnte den Kurs nicht halten und verließ das vorgeschriebene Segelfeld (Radar unten rechts auf dem Bildschirm). Die Folge war meine Disqualifizierung. Der nächste Tag versprach eher schlechter als besser zu werden. Windstärke 8 war angesagt. Hier bewährte sich die „schwere" Ausstattung meines Bootes, und ich konnte meinen Gegner bezwingen. Übrigens kann man auch gegen den übernächsten Konkurrenten fahren und so versuchen, gleich zwei Plätze gutzumachen. Weniger begeistert war ich von der Wettervorhersage für den nächsten Tag: „diabolische" Segelverhältnisse bei Windstärke 9 aus Nord-Ost. Das war schon eine Wahnsinnsfahrt durch rauhe See (sehr gut auf dem Bildschirm dargestellt!) um die drei Bojen herum, die ich nur durch Glück gewann: das Boot meines Konkurrenten erwies sich als so leicht, daß es abgetrieben wurde. Diesmal brachte mich die Disqualifizierung meines Gegners einen Platz weiter.
Nach Beendung der ersten Segelwoche hatte ich immer noch kein schönes Wetter gesehen, Windstille war ein Fremdwort, stattdessen gab's oft die „diabolischen" Verhältnisse. Jetzt ist es an der Zeit, die Konstruktion des Bootes zu verbessern. Und mit einem etwas leichteren, wendigeren Boot hab ich dann den nächsten Törn gestartet...

Spectrum-Version

C-64-Version

Die Grafik auf der Spectrum-Version ist leider etwas schlechter als die der getesteten Commodore-Fassung. Der Sound, eine Art Ballade, ist wohl Geschmackssache. Zu schwerem Wetter paßt er jedenfalls. Sehr spannend sind die Action-Sequenzen, in denen man gegen einen Konkurrenten antritt. Und bei schwerem Wetter geht natürlich die Post ab! Die Handhabung ist einfach. Hier muß man auch nicht allzulange Anleitungen durchackern. Und – das Game wird so schnell nicht langweilig. Das Gewinnen ist nicht so einfach, die packende Action-Sequenz regt jedoch immer wieder zu einem neuen Angriffsversuch an. An der hervorragenden Simulation wird auch der Action-Freund seinen Spaß haben. Mich hatte es jedenfalls für einige Zeit an den Bildschirm gefesselt. Achtung! Langzeiteffekt!

Martina Strack

ASM HIT

Grafik:	10
Handhabung:	9
Technik/Strategie:	10
Spielwert:	11
Preis/Leistung:	9

c16chris

★ Was des einen Flip, ist des anderen Flop!

Programm: Flip Flop, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Bezugsquelle:** Kingsoft

Alte Idee – neues Spiel, so hieß wohl die Devise bei **KINGSOFT,** einem der wenigen bundesdeutschen Softwarehersteller, als man sich dort entschloß, mit **FLIP FLOP** *Reversi* neu aufzulegen. Die extrem kurze Ladezeit und die Grafik, die ich danach zu sehen bekam, entrangen meiner armen Testerbrust ein recht spontanes „Ohwei", was aber hiernach folgte, ließ dieses Ohwei des Entsetzens zu einem Ohwei der Hoffnungslosigkeit werden. Nein, nein, nicht etwa, weil das Programm so schlecht war. Das Programm ist für meinen Geschmack fast schon zu gut. Ich will ja nicht von mir behaupten, daß ich gut Reversi spielen kann, aber selten zuvor bin ich mit solch fliegenden Fahnen untergegangen. Von zehn Testspielen habe ich zwei (!) gewonnen, ein Remis erzwungen und den Rest verloren. Und das auf der einfachsten Spielstufe, bei der der Computer so gut wie überhaupt nicht nachdenken muß. Hier aber gleich einen Tip an alle, die „ernsthaft" spielen wollen: Man darf sich vom Computer nicht zum „Carrera-Spielstil" verleiten lassen. Lieber sollte man die Uhr, die sowieso nicht ganz richtig geht (das steht sogar in der Anleitung – warum hat man sie dann nicht weggelassen ??) außer Acht lassen und sich seine Züge genauestens überlegen.

Nun aber weiter im Test. Gehen wir jetzt zur Dokumentation über. Das Einzige, was in dieser Richtung zu finden ist, ist ein Stück Glanzpapier, welches gleichzeitig als Cover und Manual dient (aber das dürfte der leidgeprüfte Softwarekäufer ja gewohnt sein). Neben einem recht häßlichen Titelbild findet man auf der Innenseite dieses Machwerks eine Einführung in die Geschichte des Reversi-Spiels sowie eine auch für Laien verständliche Spielanleitung. Zudem werden die einzelnen Programmfunktionen kurz erklärt.

So kann man denn ein Spiel saven (und auch wieder laden !!), einmal aussetzen, aufgeben, die Seiten wechseln, die Grundaufstellung der Spielsteine (parallel oder über Kreuz) auswählen sowie die Spielstärke des Computers in neun Stufen regeln. Hierbei möchte ich aber von den höheren Spielstufen abraten, da das Programm hier schon für die ersten Züge eine halbe Ewigkeit braucht, und da die niedrigen Levels schwer genug sind.

Zur Bewertung! Grafik: Die Grafik ist schlicht gesagt bescheiden. Hier hätte man wirklich mehr tun müssen, als eine „schone Smily's-Grafik" (ja, auf dem Cover steht wirklich „schone" – der Druckfehlerteufel wütet eben nicht nur in der ASM (sowieso schon selten genug) einzubauen. Ton: Ja, wo tönt er denn?? Egal, wie weit ich den Lautstärkeregler aufdrehte, während des Spiels hörte ich nur das Klicken der Maus und das Klappern des Amiga-Lüfters. Handhabung: Viel gibt es ja nicht zu handhaben – das Programm ist komplett mausgesteuert und menügestützt. Spielwert: Ob dieses Spiel was wert ist, muß mal wieder jeder für sich entscheiden. Jedenfalls ist Reversi eines der wenigen Brettspiele, die mir gefallen. Umsetzung: wie gesagt: „Ohwei". Spielstärke: fast schon zu stark (zumindest für mich). Fazit: wer sich aus Grafik nichts macht (ganz eindeutig die große Mehrheit der Computerbesitzer, oder etwa nicht ??!!?), der bekommt (trotz des Flopverdächtigen Titels) eine spielstarke Reversi-Variante. Wer nicht, der nicht!. Ich, für meinen Teil, bevorzuge „solidere" Grafiken. Trotzdem kann ich nicht leugnen, daß es reizt, den scheinbar so leichtfertig spielenden Computer zu besiegen. Dickes Manko zum Schluß: zu zweit gegeneinander spielen ist nicht ... Alles in allem: FLIP FLOP – Naja! *uli*

Grafik	3
Handhabung	10
Spielwert	9
Umsetzung	8
Preis/Leistung	5

★ Handeln oder Schießen?

Programm: Pirates of the barbary coast, **System:** C 64, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Starsoft, USA.

Sind Sie ein guter Kaufmann, oder ballern Sie lieber? Das können Sie bei der Aufgabe, die Sie im neuen Programm von **Starsoft** gestellt bekommen, selbst auswählen, ganz Ihrem Naturell entsprechend. Wir haben die Vorabversion dieses neuen Games, **Pirates of the barabry coast,** mal unter die Lupe genommen.

Zu Beginn des Spiels erfahren Sie, als der Kapitän eines Handelsschiffes, daß Ihre Tochter von dem berühmt-berüchtigten „Piraten" gekidnapped worden ist. Innerhalb von 30 Tagen müssen Sie durch geschicktes Handeln das Lösegeld von 50000 Dollar in Gold auftreiben. Allerdings könnten Sie sich auch dafür entscheiden, den Piraten mitsamt seinem Schiff zur Hölle zu jagen und auf diese Weise Ihre Tochter zu befreien.

Sie beginnen mit einem kleinen Warenbestand, 5000 Dollar in Gold, 45 Kanonenkugeln und Pulver, Verpflegung für 244 „Mann-Tage" und 32 Männern Ihre Reise an der Nordküste von Afrika. Sie können vom Hafen Casablanca aus 6 weitere Häfen anlaufen: Tangier in einem Tag, Algiers in zwei Tagen, Tunis in drei Tagen, Triploi in vier, Bengasi in fünf und Tobruk in sechs Tagen. Wenn Sie sich für Handeln entscheiden, können Sie bereits in Casablanca weitere Waren an Bord nehmen. Dazu müssen Sie mit dem Pfeil, der sich auf dem Bildschirm zeigt, auf den linken Hafen fahren, der in der Karte auf dem Bildschirm eingezeichnet ist (Casablanca).

Nach einiger „Nachladezeit" erscheint dann ein Händler, der gerne mit Ihnen ins Geschäft kommen will. Im unteren Teil des Screens können Sie aus einem Menü auswählen, was Sie tun wollen: kaufen, verkaufen, weitersegeln, in den Laden gehen oder Reparaturen am Schiff vornehmen lassen.

Wenn Sie kaufen oder verkaufen wollen, erscheint (nach einiger „Nachladezeit") ein Querschnitt Ihres Schiffes bzw. des Händlers. Fahren Sie nun mit dem Pfeil auf die Ware, die Sie kaufen bzw. verkaufen wollen. Dann müssen Sie handeln. Wollen Sie verkaufen, dann bietet Ihnen der Händler einen Preis. Fahren Sie nun mit dem Pfeil auf „dicker", und er wird Ihnen einen höheren Preis bieten. Meistens geht er aber nur noch einmal mit dem Preis herauf, dann lehnt er es grundsätzlich ab, diese Ware von Ihnen zu kaufen, und Sie bleiben auf dem Zeug sitzen. Ähnlich verhält es sich mit dem Kaufen. Versuchen Sie hier nicht, zuviel zu handeln (meistens geht es zweimal), sonst lehnt der Händler es ab, diese Ware an Sie zu verkaufen, und Ihnen ist möglicherweise der Einkauf billiger Ware durch die Lappen gegangen.

Zu den besten Geschäften gehört es, wenn man in Casablanca Rum einkauft, diesen in Tobruk verkauft, dort Seide einkauft und diese in Casablanca wieder abstößt. Da rollt der Rubel! Aber ob's reicht? Probieren Sie's aus!

Weniger Glück hatte ich mit den Schlachten. Leider war nicht herauszubekommen, wie man die Kanonen auf See gegen den Piraten abfeuert. So konnte ich also nur schnellstmöglich die Flucht ergreifen. Wenn man dies schnell genug tut, kann man ohne Verluste den nächsten Hafen ansteuern. Übrigens, in den Läden (Store) kann man neue Männer, Kanonenkugeln und Pulver, Verpflegung sowie Informationen einkaufen. Die Grafiken des Spiels sind gut. Der Handlungsablauf konnte überzeugen. Das Spiel verspricht, eine ganze Weile interessant zu bleiben und bietet eine gute Mischung aus Strategie- und Action-Elementen und ist recht einfach in der Handhabung. Gesamturteil: gut.

Martina Strack

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	7
Spielwert	8
Preis/Leistung	?

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Martina Strack und Bernd Zimmermann

Liebe Leser! Alle Adressen, die hier im „Nachrichten-Telegramm" auftauchen, finden Sie auf den „GAME OVER-Seiten"!

Zwei neue, interessante Produkte (komplett in Deutsch!) werden Ende Mai bzw. im Juni zu uns in die Läden und Kaufhäuser kommen. **Pete Stone** von **PALACE SOFTWARE** gab mir zu den Neuheiten folgendes bekannt: „Wir werden ein brandneues, Ikonen-gesteuertes attraktives Adventure ins Rennen schicken, welches **STIFFLIP & CO.** heißt. Es ist die Geschichte von vier Freunden (spielt in den 30er Jahren), die den „Meister der Verkleidungskunst", Graf Chamäleon, dingfest machen wollen."
STIFFLIP & CO. ist eine Produktion von **BINARY VISIONS**, einem Programmierer-Kreis, der u.a. *Forth Protokoll* oder *Zoids* für den 64er geschaffen hat. **Rupert Bowater** und **Paul Norris** stecken hinter dem Ganzen, einem Programm, das es in sich hat. Es ist ein Multi-Rollen-Spiel-Adventure, das nur über Joystick und Ikonen betrieben wird (vielleicht „Tass Times-ähnlich"). D.h., daß Sie unter vier verschiedenen Personen wählen können, mit denen Sie auf die Reise gehen. Das Programm hat 'ne Menge an Grafiken zu bieten, die vom Allerfeinsten sind. Sind Sie „stickmäßig" an der Arbeit, so gibt das Programm, in Form von Sprechblasen, Ihnen eine „einwandfreie" deutsche Antwort. Es handelt sich also um ein Adventure „der neuen Generation", wo Texteingabe nicht mehr vonnöten ist. Das Spiel ist in zwei Sektionen gegliedert: „Out For The Count" und „The Final Countdown". Musik und Sound-Effekte sind von **Richard „Antiriad" Joseph.** Das Programm wird für Schneider, C-64 und Spectrum erscheinen.
Die zweite Neuerscheinung aus dem Hause **PALACE** ist ein typisches „Sword Fighting Game, das noch besser und gigantischer ist als alle bisher dagewesenen!", so Original-Ton **Steve Brown,** der für das Action-Spiel **BARBARIAN** verantwortlich zeichnet. Ganz schön selbstbewußt, dieser Junge, meinte er doch, sich bei der Vorbereitung alle Spiele dieser Art angeschaut zu haben. Seines sei „lustiger, komischer und dennoch sehr spannungsgeladen." BARBARIAN besteht aus zwei Teilen, bei denen es im ersten darum geht, sich mit seinem Wunderschwert gegen zahlreiche Gegner zu behaupten; ein „Trainings-Level" sozusagen. Im zweiten Teil geht's dann rund: Jetzt müssen Sie die Prinzessin aus den Klauen des finsteren Zauberers DRAX retten. Unser Held kann sich auf 16 verschiedene Arten „bewegen", d.h. kämpfen. Mitgeliefert wird ein großes Poster, das das beliebte britische „Glamour Girl" Maria Whittaker in „action" zeigt. Einen kleinen Vorgeschmack haben wir (siehe Foto!) Ihnen nicht vorenthalten wollen. BARBARIAN ist für C-64, Spectrum und Schneider konzipiert.

Für den Spectrum gibt es jetzt **INTO THE EAGLE'S NEST** von **PANDORA.** Ein nettes, aber hartes „Ausbruchsspiel"!

Der einstig gefeierte Nachfolger von *Sorcery,* **STRANGELOOP,** gibt es jetzt in der Low Budget Range von **FIREBIRD** für ganze 10 Mark. Ursprünglich entstammte es der „Feder" von **VIRGIN GAMES.**

Eine wunderschöne Sache in puncto Motorrad-Rennen bietet die Simulation **TT RACER** von **DIGITAL INTEGRATION.** Dieses Renn-Abenteuer, welches für den Speccy schon einige Zeit zu haben ist, gibt es nun auch für die Schneider-CPC-Reihe. Die Grafik ist ausgezeichnet; Spaß und Spannung garantiert. Ca. 32 Mark.

Die Firma **CENTRAL SOLUTIONS** gibt's nicht mehr! **GREMLIN GRAPHICS** hat „Beziehungen" nach Übersee angeknüpft! Das kanadische Haus **ACME ANIMATION** wird nun verstärkt mit den Briten zusammenarbeiten.

CHILDSPLAY ist ein kleines Software-Haus aus England, das sich mit Educational-Software beschäftigt. Für den Schneider gibt es den **MUSIC TEACHER,** die **MATHEMATICS** und den **DESCANT RECORDER.** Alle Programme zielen darauf ab, vor allem den jüngeren Menschen eine Hilfe in Sachen Mathematik, Flötenspiel und musikalischer Erziehung zu sein. Die Preise liegen bei ca. 25 Mark (Kass) und etwa 45 Mark (Disc).

Mit **ROMULUS** „reitet" **QUICKSILVA** weiter auf der „Antiken Welle"! Ca. 35 Mark soll die C-64-Kassette kosten.

„Mervyn" der Zauberlehrling ist in Gestalt eines Frosches unterwegs. Er ist der einzige Überlebende einer „furchtbaren" Invasion der „Aliens". Sein Auftrag: „Vertreibe die Conquistadoren!" Die Story ist nicht so wichtig, was Sie vielleicht schon erahnt haben. Wichtiger ist die Meldung, daß **RANARAMA,** das jüngste Programm von **Steve Turner/HEWSON CONSULTANTS** jetzt auch für alles Schneider- und C-64-Besitzer zu haben ist (ASM berichtete über die Spectrum-Version!). Die Preise liegen bei etwa bei 32 Mark (Kass); die C-64-Diskette soll um die 45 Mark kosten; die Schneider-Disc wird – naturgemäß – etwas teurer sein.

Zwei Sportspiele für die MS-DOS-Rechner hat **MASTERTRONIC** anzubieten. Für je ca. 22 Mark erhalten Sie die Simulation **PRO GOLF** oder das bekannte Fußball-Spiel **FIVE-A-SIDE SOCCER,** das bereits schon vor „Jahren" zu den Hits bei C-64 + Schneider gehörte.

Die Zeit des Wartens ist vorbei! **MERCANERY** gibt es nun auch für den Schneider. Nach einem Jahr des Konvertierens bietet **NOVAGEN** nun den Hit für alle Vektor-Grafik-Fans für ca. 40 DM mit deutscher Anleitung auf dem deutschen Markt an. Da gibt's nur eins: kaufen!

Interessantes aus deutschen Landen erfuhren wir von **HIGH NOON** (Koldinger Str. 1, 3017 Pattensen. Tel: 05101-15737)! Man wird einen „heißen Herbst 87" erleben, wenn man den Aussagen eines Pressesprechers Glauben schenken darf. Das Software-Gespann **PALE/ HIGH NOON** hat für den Commodore Amiga einige interessante Programme angekündigt. Als kleinen Vorgeschmack auf das, was da kommen soll, haben wir für Sie in die Demos geschaut. Was herauskam, sehen Sie anhand der Abbildungen! Die beiden Spiele, die wir „bildlich" dargestellt haben, sind **STARSHIP** und ein weiteres Poker-Programm, namens **POKER OF CRAZY HORSE.** Mal sehen, wie die fertigen Produkte aussehen!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Jetzt können auch die Atari XL/ XE-User kräftig bei **WHO DARES WINS II** von **ALLIGATA** mitmischen. Die Kassette soll 30, die Diskette ca. 35 Mark kosten.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Demnächst bei **ACTIVISION:** das Infocom-Adventure **BUREAUCRACY,** das für Schneider und C-64 etwa je 80 Mark kosten wird.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Das „antike" Strategie-Spiel **LEGIONS OF DEATH** hätte vermutlich sogar Hannibal gefallen. Aber: Freuen dürfen sich jetzt auch die Schneider- und Spectrum-User, die dieses wirklich intelligent aufgebaute Spiel von **LOTHLORIEN** für ca. 36 Mark erwerben können!

„WARGAMES" sind Strategie-Spiele, die mehr und mehr Freunde finden. Einer der „Spezialisten" in Sachen „Strategie" ist **PSS.** Die Jungs aus England haben schon einige bemerkenswerte Programme erstellt, die dem deutschen Markt bislang zum großen Teil versagt blieben. Einer dieser Hits war **ANNALS OF ROME** (ASM berichtete!). Nun wird dieses hochkarätige Programm auch für den Atari ST erscheinen. „Es ist das erste Programm der PSS-Wargames-Serie, das wir auf einem Rechner präsentieren, von dem wir eine Menge halten", ließ Firmensprecher Richard Cockayne verlauten. Erwartet wird das Spiel im Laufe des Mai. Es gibt eine englische, französische und deutsche Version der „Annalen von Rom". Über den Preis ist (leider) nichts bekannt!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Unter dem Titel **COMPUTER IM RADIO** hat der **NDR** einen Ideenwettbewerb ausgeschrieben. Aktuelles und Wissenswertes aus der Computerwelt wird demnächst jeden ersten Montag im Monat im NDR III zu hören sein. Nun wird nach einem Titel „gefahndet". Mitmachen kann jeder, der glaubt, eine tolle Idee auf Lager zu haben. Der Titel sollte möglichst „griffig" und „inhaltsschwer" sein. Wem allerdings nichts Besseres als Computer-Club, -Corner oder -Shop einfällt, sollte sich die Postkarte an den NDR sparen! Zu gewinnen gibt es auch etwas: Neben Computerbüchern und Zeitschriften, Schallplatten und Spielen gibt es u.a. Karten für Rock- und Pop-Konzerte zu gewinnen, und Einladungen zu NDR-Fernsehproduktionen sind ebenfalls ein verlockendes Angebot, sich an der Titelsuche zu beteiligen! Weitere Informationen zur Sendung erhalten Sie beim NDR. Ihre Postkarte sollte bis zum 15. Mai 1987 an folgende Adresse abschickt werden: Norddeutscher Rundfunk, Schul-und Bildungsprogramm, „ASM-Leser suchen Titel", Rothenbaumchaussee 132, 2000 Hamburg 13.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei Großhändler **GERHARD KNUPE** kann jetzt jeder, der des Englischen nicht mächtig ist, ein deutsches Handbuch für den **LATTICE-C COMPILER** (Atari ST) beziehen. Das nützliche Werk gibt es für 37 DM.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Auch **ACTIVISION** bietet einen Superhelden im Kampf um die Käufer auf: **WONDERBOY** ist der Name des Goldjungen, der seine entführte Freundin Tina suchen muß, als „Geheimwaffe" steht ihm dabei sein Skateboard zur Verfügung. Das Spiel gibt es für C-64 und Schneider.

In den nächsten Wochen wird ein Programm auf dem Markt erscheinen, das sich als Adaption des bekannten Kriegs- und Ballerspiels JACKAL aus den Spielhallen versteht, **WAR PATROL.** Gegenüber dem Original sind weitgehende Verbesserungen in der Grafik erreicht worden, so daß man sagen kann, daß die Möglichkeiten des AMIGA im LowRes-Mode voll ausgeschöpft werden und man sich nicht mit einer schlecht übersetzten C-64-Grafik zufriedengeben muß. Die kriegslüsternde Handlungsabläufe sind sicher jedem bekannt und bedürfen keines weiteren Kommentares. Das Spiel wird 10 Level haben und in jedem Level einen Screen von 640 x 1024 Punkten, also in der Breite 2 Bildschirme und in der Höhe 5, in die man hineinscrollen kann. Der Hersteller ist **DIAMONDSOFT,** der sich auf die Realisierung von Spielhallenprogrammen für den AMIGA spezialisiert hat.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Anfang Juli werden von **ENGLISH SOFTWARE** zwei „einstmalige" Renner für den Atari ST bzw. für MS-DOS umgeschrieben sein. Die Rede ist von dem Super-Knüller **LEVIATHAN** (für ST; ca. 50 Mark), der momentan auf dem 64er wahre Höhenflüge vollführt. Das andere Programm, ebenfalls recht erfolgreich für C-64 gelaufen, sind die **KNIGHT GAMES,** die sowohl für ST als auch für MS-DOS-Rechner ca. 50 Mark kosten werden. Nun, wir freuen uns schon jetzt darauf!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Der Nachfolger des legendären *Lord of the Rings*" „scheint" gefunden. Er liegt sozusagen „in den letzten Zügen", bevor er die Produktionsstätten verlassen kann. **FELLOWSHIP OF THE RINGS** soll das Abenteuer heißen, das die bekannte Grafik des Vorgängers weitestgehend übernommen hat. Ob sich ein erneuter Erfolg einstellt?

Schon wieder eine Verzögerung: Die für April angekündigten **INTERNATIONAL EVENTS** von **ANCO** werden aller Voraussicht nach erst im Laufe des Junis für Schneider & Spectrum fertig sein. Es kann durchaus sein, daß sich die „Sportfreunde", die einen C-64 ihr Eigen nennen, bis Oktober (!) gedulden müssen, ehe sie in den ersten Wettkampf gehen.

★★★★★★★★★★★★★★★★

New York, 1930. Sie sind Sam Spillade. Ein nicht gerade vom Erfolg verwöhnter Privat-Detektiv. Ein neuer, heikler Fall wartet auf ihn. **PIRANHA** wird dies interessant klingende dreiteilige Adventure im Mai auf den Markt bringen. **DELTA 4** hat es in Szene gesetzt. **Fergus McNeill** ist der Kopf, der dahinter steckt. Der Titel: **THE BIG SLEAZE.** Für: Spectrum, C-64 und Schneider. Preis: ca. 36 Mark.

★★★★★★★★★★★★★★★★

DOC THE DESTROYER ist der seltsam anmutende Titel eines neuen interaktiven Adventures von **MELBOURNE HOUSE.** DOC ist ein postmoderner Superheld auf einer barbarischen Erde der ferner Zukunft, der die machtgierigen Priester eines allesbeherrschenden Tempels vernichten will. In die Handlung sind Kampfsequenzen eingestreut, die den Spieler bei der Lösung der Aufgabe helfen Können. Köpfchen und Muskeln sind also gefragt. Dieses Action-Adventure wird ab Ende Mai für den C-64, Spectrum und Schneider erhältlich sein – zum Preis von ca. 40 DM.

„Die Erde stirbt". Eine zweite „Völkerwanderung" zur „Neuen Welt" hat eingesetzt. Unsere gute, alte Mutter Erde besitzt nicht mehr die Kraft, sich gegen die Verschmutzung und Verwüstung zu wehren! Die Reise zu einem fernen, bewohnbaren Planeten ist unumgänglich. Doch: Auf dem Weg dorthin liegt die Ring-Welt der „Tritons", eine kriegerische Rasse mit einem gewaltigen Technologie-Vorsprung. Die Tritons werden alles intelligente Leben vernichten, das durch ihre Welt zieht. Bis jetzt hat es noch keiner gewagt, in das Reich des mächtigen Gegners einzudringen. Jetzt aber muß es einer tun. Es ist der **GOLDRUNNER.** Er wird versuchen, den Gegner zu bekämpfen und zu vernichten. Er muß eine Bresche durch die Ringwelt schlagen, damit die Erdverbände hindurchfliegen können. Er ist härter als Stahl. Er ist gnadenlos. Er ist mächtig. Er ist der GOLDRUNNER, der ein „Goldenes Zeitalter" einleiten wird...Das ist die Hintergrund-Story zum neuesten **MICRODEAL**-Produkt für den Atari ST. Eine hübsche Grafik, ein scrollendes Szenario und excellente Sound-Effekte sollen für Action mit Genuß sorgen. GOLDRUNNER wird in den nächsten Tagen auf dem Markt erwartet und soll ca. 75 Mark kosten. Man darf gespannt sein!

DATABYTE meldet Konvertierungen von bekannten Programmen. So wird es in diesem Monat noch das **BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT** für den Atari ST geben. Spectrum-, Schneider-, Amiga- und ST-Versionen von **SPY VS SPY – ARTIC ANTICS** sind in der Planung, nachdem die C-64- und Atari XL/XE-Fassungen bereits auf dem Markt sind. Die letzten News: **INDOOR SPORTS** nun auch für den Schneider! Später werden ST und Atari 8-bit folgen.

★★★★★★★★★★★★★★

Unter „Schule, nein Danke!" hatte ASM in der Ausgabe 7/86 über das nette Schneider-Schulmärchen **TUBARUBA** berichtet. **ADVANCE SOFTWARE** hatte es in Szene gesetzt. Nun kommen auch die Spectrum-Freunde in den Genuß, sich als böser Bube im „Schul-Alltag" zu versuchen, der zudem eine Wette mit dem „Direx" eingegangen ist, innerhalb einer bestimmten Frist 50 Pfund Sterling aufzubringen. Eine zweite Wette eröffnet TUBARUBA die Möglichkeit, den Ferrari seines Schulleiters zu gewinnen. Die Spectrum-Fassung ist bei **FIREBIRD** in London erschienen. Sie kostet ganze 10 Mark.

„T.P. goes IBM", was für ein „Schlachtruf"! **DOMARK** scheint nicht müde zu werden. Und das ist Ihr Vorteil! Ihr, die einen Schneider PC, IBM oder einen Kompatiblen zuhause rumstehen habt, könnt Euch jetzt ebenso wie viele andere User an **TRIVIAL PURSUIT** erfreuen. Der einzige Nachteil liegt momentan noch in der Tatsache, daß es die englische Fassung ist, die gerade erschienen ist. Die deutsche wird sicherlich bald folgen. Die „Genus Edition" wartet mit 3000 Fragen (und Antworten) auf, die z.T. nur schwer zu beantworten sind. Aber, man kann ja noch was lernen, oder? T.P. für IBM soll ca. 80 Mark kosten.

★★★★★★★★★★★★★★

OCEAN erinnert wieder an alte Tugenden! In England ist der „Batman-Nachfolger" (selbes Programmierergespann) bereits ein Hit! Man nennt es bereits beim „Kosenamen" **H over H.** Tatsächlich heißt es **HEAD OVER HEALS** („Hals über Kopf"). Der Untertitel **DOUBLE TROUBLE** sagt allein nicht viel über die „Probleme" der netten Hundchen aus, die sich durch ein „Batman-Labyrinth" durchkämpfen müssen. Die Stars fahren „tierisch" auf gefüllte Berliner ab, denen Sie in den verschiedenen Räumen nachjagen. Obwohl verfressen, sind sie keine „Krümel-Monster" – und sehen auch nicht so aus. Im Gegenteil, die Animation ihrerselbst und der Feinde ist – wie bei BATMAN – ausgezeichnet. HEAD OVER HEALS – DOUBLE TROUBLE gibt es bislang für den Spectrum und den Schneider (ca. 35 Mark); in kürze folgen dann die Versionen für C-64, MSX und Joyce.

Ein weiteres mittelalterliches Action-Spiel ist für den Spectrum erschienen: **THRONE OF FIRE** heißt das hübsche Kampf-Spielchen, das von **MELBOURNE HOUSE** stammt. Preis: ca. 32 Mark.

★★★★★★★★★★★★★★

MASTERTRONIC hat wieder einmal eine Menge Neuigkeiten zu vermelden: Für Schneider, MSX und Spectrum ist **COLONY**, ein Action-Strategie-Spiel erschienen (ca. 10 Mark), das Sie als Pionier zu einem fernen Planeten führt. **RASTERSCAN** ist ein Action-Adventure (für Schneider & Spectrum), bei dem Sie die Rolle eines Reparatur-Roboters übernehmen, dessen Auftrag es ist, das Raumschiff „Rasterscan" wieder flott zu machen. Desweiteren: **CHRONOS** (Action Game für Schneider & Spectrum); **STRIKE!** (Schneider & Spectrum) ist ebenfalls ein Action-Spielchen. Für den Schneider gibt es jetzt die interessante Fortsetzung **STORM II – THE FEAR,** während ein neues Spielchen auch für den Atari XL/XE draußen ist: **HOVER BOVER.**

★★★★★★★★★★★★★★

„Der Rache-Engel" ist unterwegs! Wehe, wenn sie losgelassen, die charmante Dame mit dem „Modesty Blaise-Touch"! Ich spreche von **DURELL'S** neuem Action-Spiel, dem Nachfolger des so erfolgreichen *Saboteurs.* Das Game wird für Spectrum, Schneider und C-64 angeboten; es soll ca. 28 Mark kosten und heißt: **SABOTEUR II – AVENGING ANGEL** - eben: der „Rache-Engel", sag ich doch!

★★★★★★★★★★★★★★

Jetzt können Sie eine Million auch in Deutsch stehlen! **THEY STOLE A MILLION**, das fantastische Programm von 39 *STEPS* bei dem Sie Ihre kriminelle Energie unter Beweis stellen können, gibt's jetzt für den Schneider (Kass. ca. 30 DM, Disk. ca. 50 DM) und den C-64 (Disk. ca. 40 DM) in Deutsch! Schauen Sie sich in der Unterwelt um, und suchen Sie sich eine Mannschaft aus. Nutzen Sie Ihr begrenztes Budget, und planen Sie genau! Dann geht's los zum ersten großen Coup.

Ein echtes „Sonderangebot" wartet auf seine Käufer: Seit Ende März bietet **PSYGNOSIS** einen Doppelpack an, der es in sich hat: **BRATACCAS** und **ARENA** werden für den Atari ST und den Amiga für ca. 125 Mark angeboten. Die ganze Geschichte nennt sich **TAKE 2!**

★★★★★★★★★★★★★★

PROFISOFT meldet: **ACE,** den Flugsimulator von **CASCADE GAMES,** gibt's jetzt auch für den IBM. Der Preis für das Programm wird bei ca. 70 Mark liegen. Auch die JOYCE-User dürfen sich auf das Programm freuen; auf sie wartet sogar noch ein ganz besonderes Schmankerl: für ganze 120 Mark erhalten sie nämlich neben dem Programm selbst sogar noch einen Joystick, einen Joystick-Adapter (der auch kompatibel zu der übrigen Joyce-Peripherie, wie Drucker etc., ist) und ein Interface dazu. Die ST-Besitzer können ihre Programmsammlung ebenfalls um ein weiteres Spiel bereichern: **MGT,** das Action-Spiel, das hohe Anforderungen an die an Geschicklichkeit und Reaktion stellt, wurde vom französischen Hersteller **LORICIELS** nun auch auf den „großen" Atari umgesetzt. Wer's haben will, wird dafür runde 90 Mark auf den Tisch legen müssen.

★★★★★★★★★★★★★★

Neues von **HEWSON! ZYNAPS** heißt das erste Shoot-em-up-Game des begabten Programmierers **Dominic Robinson,** der schon die Konvertierung von *Uridium* für den Spectrum vornahm. Beim Spiel geht es darum, sich durch Asteroidenstürme, Raumstationen und fremde Planeten zu kämpfen. Erhältlich ist es für den Spectrum, C-64 und Schneider. Man darf gespannt sein! HEWSON kündigt darüberhinaus noch zwei weitere Spiele an, die beide ab Ende Mai erhältlich sein werden: Zunächst wäre da **EAGLES,** ein weiteres Ballerspiel, in dem es darum geht, wieder einmal Horden feindlicher Aliens niederzumachen. Das Programm wird vorerst nur für den C-64 erhältlich sein. Das nächste Spiel heißt **GUNRUNNER** und ist ebenfalls ein Shoot-em-up Game. Als Spieler müssen Sie hierbei einen harmlosen Eisplaneten vor der Vernichtung bewahren und sich durch ein Labyrinth kämpfen, wobei natürlich einige Hindernisse im Weg sind. Auch sollen einige strategische Elemente in die Handlung eingebaut sein. GUNRUNNER wird es nur für den Spectrum geben.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Das englische Softwarehaus **CASCADE GAMES** bietet seinen erfolgreichen Sampler **CASSETTE/DISK 50** für den Schneider nun auch in Deutschland an. Auf dem Sampler befinden sich die beiden Labyrinthspiele **ACTIVATOR** und **QUESTOR**, die beide viel Action versprechen.

c16chris

„Konvertierungsgeschichten": **SCALEXTRIC** von **VIRGIN** (ca. 36 Mark) und **STRIKE FORCE COBRA** (ca. 36 Mark) von **PIRANHA** für Schneider. Der EDEN BLUES (bei uns auch als „GET DEXTER" bekannt) von **INFOGRAMES** läuft nun auch auf dem ST (ca. 75 Mark). Stereo-Sound auf drei Disketten erwartet den Amiga-Besitzer bei dem Computer-Roman und „Bestseller" **PORTAL** von **ACTIVISION.** Das Super-Programm gibt es auch für die MS-DOS-Rechner (die Preise: je etwa 80 Mark). Lang hat's gedauert, nun ist er da, der **BALLBLAZER** (**LUCAS FILMS/ACTIVISION**). Die Diskette soll ca. 60 Mark kosten. Kaum Unterschiede zur 64er-Version lassen sich bei **SPINDIZZY** für den Atari XL/XE erkennen! Es ist genauso schnell und faszinierend wie die „bekannten" Fassungen. **ACTIVISION** spricht von einem Ca.-Preis von 60 Mark (Disc). Lohnenswert! **„KRAKOUT-**Spezialist" Bernd Zimmermann hat sich an der Spectrum-Version versucht, die einige Unterschiede zur 64er-Fassung aufweist. Er erreichte bereits im zweiten Versuch das 23. Level, erhielt 5 Schläger und 122.500 Punkte, bevor ihn die Kraft verließ! Die Unterschiede: Kein „Flitzer", Sound wird schmerzlich vermißt und einer der Störenfriede sieht aus wie „Jack the Nipper". Dennoch: **GREMLIN** hat's gut gerichtet. Spaßig! **LEADERBOARD** für den Spectrum scheint zu einem Hit zu werden. Die Grafik ist zwar nicht so gut wie beim C-64, die Spielmotivation des **U.S. GOLD**-Produktes ist aber sehr hoch. Preis: ca. 36 Mark. Die MSX-**GOONIES** (auf Modul von **KONAMI**) sind stark im Kommen. Es handelt sich um eines der besten Action-Spiele für diesen Rechner. Grafik und Animation sind ausgezeichnet. Der Preis beträgt ca. 50 Mark. In die spannenden „Handelsbeziehungen" von **PSI 5 TRADING** können jetzt auch die Spectrum-User treten. **ACCOLADE** machte es möglich. Ca. 30 Mark kostet die Kassette. Erstaunlich gute Bilder boten uns die ST-Version von **GREMLIN'S** Dauer-Hit **TRAILBLAZER** (ca. 65 Mark) und die Amiga-Fassung von **SILENT SERVICE** (von **MICRO PROSE**)!

Spätestens seit dem riesigen Erfolg von **TURBO-PASCAL** steht die amerikanische Firma **BORLAND** im Mittelpunkt des Softwaregeschehens. Nicht zuletzt durch unterschiedliche Informationen anderer Fachzeitschriften sind in den letzten Monaten einige Gerüchte über einen neuen **MODULA, BASIC** und **C-COMPILER** entstanden. Um hier etwas Klarheit zu schaffen, haben wir bei der Pressesprecherin von Heimsoeth, Frau Vogel, nachgefragt. Heraus kam, daß in den nächsten Tagen die fertige Version von **TURBO-BASIC** unter MS-DOS angeboten wird. Ebenfalls bestätigt wurde, daß BORLAND's Entwicklungsabteilung derzeit fieberhaft an einer TURBO-C Version (MS-DOS) arbeitet. Diese wird voraussichtlich bis Mitte dieses Jahres fertiggestellt sein und soll zu den gewohnten Preisen angeboten werden. Nicht bestätigt haben sich die Gerüchte um einen MODULA-Compiler. Dieser steht nach Aussage von Frau Vogel „ganz hinten an". Sie bestätigte aber, daß derzeit an einer CP/M-Version gearbeitet wird. Auch die Gerüchte um eine TURBO-PASCAL-Version für den Amiga sind falsch. Eine solche Version ist bisher nicht in Sicht. Es versteht sich von selbst, daß wir BORLAND auch weiterhin genau beobachten und nach Erscheinen der neuen Programme mit einem Testbericht aufwarten. *Ein Kurzbericht von Frank Brall.*

Firmen-Profile

METACOMCO – nur Edel-Software!

METACOMCO ist ein englisches Softwarehaus, das sich besonders um die Entwicklung von Software für die neue Generation leistungsfähiger Microprozessoren kümmert. Als die Firma 1981 gegründet wurde, machte sie sich schnell einen Namen durch einen ausgezeichneten Basic Interpreter für den Intel 8086 Prozessor der IBM PC's. Dieser Interpreter gehört heute zum Standard der CP/M Computer in der ganzen Welt. Als MOTOROLA dann den heißersehnten 68000er auf den Markt brachte, begann sich Metacomco auf diesen Prozessor zu spezialisieren.

So hat METACOMCO z.B. Programmiersprachen für den Sinclair QL, den Atari ST und den Commodore Amiga entwickelt, das Multi-Task System TRIPOS sowie verschiedene Editoren und Utilities, wobei gerade die Programmiersprachen einen großen Teil der Produktpalette ausmachen. Das erste Softwarepaket für den MC68000 erschien übrigens schon 1983 für den Sinclair QL, den letzten großen Schlag hat die Firma nun mit der Entwicklung des Amiga DOS gelandet. Das nächste Projekt, das nun in Angriff genommen wurde, ist eine TRIPOS-Version für alle 680000-Rechner. Man darf also gespannt sein!
Damit die entwickelte Software immer die größtmögliche Qualität erreicht, hat METACOMCO ein hochkarätiges Team von Programmierern um sich geschart, das alle wichtigen Aspekte der Computersysteme genau kennt: Verteilungsnetze, Sprachen, Betriebssysteme, Systemarchitektur, usw.
Durch ihre Erfahrung in der Programmierung von System-Software und durch die hohe Qualität der Produkte ist es der Firma damit gelungen, eine führende Stellung einzunehmen. Dieser Erfolg gründet sich aber auch auf die guten Kontakte, die METACOMCO zu den verschiedensten englischen Universitäten unterhält, wie zum Beispiel Cambridge und Bath. So entstanden schon einige Programme der Firma an solchen Bildungsstätten. Das schon oben erwähnte TRIPOS ist dafür ein gutes Beispiel und zeigt, in wieweit Großbritannien in der Software-Entwicklung führend ist. Die enge Verbindung von Industrie und staatlichen Bildungsinstituten hat hier Früchte getragen, und man möchte meinen, daß dies eigentlich auch beispielgebend für Deutschland sein sollte, oder?
Zum Schluß bleibt noch zu sagen, daß METACOMCO inzwischen einen festen Kundenstamm in der ganzen Welt hat. Namen wie IBM, Siemens, Commodore und andere lesen sich wie das Who-is-Who der Computerbranche. Im Sinne aller interessierter Computer-Freaks, die mit ihrem Rechner noch ein bißchen mehr machen wollen als zu spielen, kann man METACOMCO daher nur wünschen, daß sie auch weiterhin excellente Software auf den Markt bringt. *Michael Suck*

HOTLINE

TOP 30 im Mai

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Starglider	C-64/Spectrum/Schneider/ST	Rainbird
2	–	Leviathan	C-64/Schneider/Spectrum/ST	English Software
3	3	Gauntlet	C-64/Schneider/Amiga	U.S. Gold
4	–	Short Circuit	C-64/Schneider/Spectrum	Ocean
5	4	Ollie and Lissa	C-64/Spectrum/Schneider	Firebird
6	10	Footballer of the Year	C-64/Spectrum/Schneider/C-16/BBC	Gremlin
7	–	Shockway Rider	C-64/Spectrum/Schneider	FTL/Gargoyle
8	7	Trivial Pursuit (Genus I)	C-64/Spec./Schn./Joyce/BBC/IBM/XL	Domark
9	8	180	C-64/Spectrum/Schneider	Mastertronic
10	15	Sky Runner	C-64/Spectrum/Atari XL	Cascade Games
11	–	Krakout	C-64/Spectrum	Gremlin
12	–	Feud	Spectrum	Mastertronic
13	–	Arkanoid	C-64/Schneider/Spectrum/ST	Imagine
14	19	Leaderboard	C-64/Atari XL/ST/Amiga/IBM/Spectr.	Epyx
15	9	Space Harrier	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
16	21	Impossaball	Spectrum/Schneider	Hewson
17	14	Blood 'n' Guts	C-64	American Action
18	24	Bomb Jack II	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
19	28	Agent X	Spectrum	Mastertronic
20	5	Paperboy	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
21	–	Thrust II	Spectrum	Firebird
22	12	World Games	C-64/ST/Amiga/IBM	Epyx
23	2	The Big Deal	C-64	Radarsoft
24	16	Repton 3	C-64/Schneider/BBC	Superior-Soft
25	–	Cholo	C-64	Firebird
26	–	Nemesis	C-64/MSX	Konami
27	–	Delta	C-64	Thalamus
28	11	Aliens	C-64/Schneider/Spectrum	Electric Dreams
29	6	Los Angeles Swat	Atari XL/XE	Mastertronic
30	–	Curse of Sherwood	C-64	Mastertronic

Top Ten/C-64

Spiel	Hersteller
1 Leviathan	English Software
2 Short Circuit	Ocean
3 Gauntlet	U.S. Gold
4 Shockway Rider	FTL/Gargoyle
5 180	Mastertronic
6 Krakout	Gremlin
7 Arkanoid	Imagine
8 Blood 'n' Guts	American Action
9 Starglider	Rainbird
10 Trivial Pursuit	Domark

Top Ten/Spectrum

Spiel	Hersteller
1 Krakout	Gremlin
2 Leaderboard	Epyx
3 Leviathan	English Software
4 Impossaball	Hewson
5 Ollie and Lissa	Firebird
6 Paperboy	Elite
7 Space Harrier	Elite
8 P. Shilton's „Handb."	Grand Slam
9 Agent X	Mastertronic
10 Uridium	Hewson

Das „Shoot-em-up-Game" des Monats: Leviathan von Null auf Rang zwei!

Short Circuit ist der zweite Himmelsstürmer der Ausgabe! „Nummer 5 lebt!"

Top Ten/Schneider

Spiel	Hersteller
1 Starglider	Rainbird
2 Footballer o.t. Year	Gremlin
3 Repton 3	Superior
4 180	Mastertronic
5 Leviathan	English Software
6 Impossaball	Hewson
7 Bomb Jack II	Elite
8 Space Harrier	Elite
9 Aliens	Electric Dreams
10 Gauntlet	U.S. Gold

Top Ten/ATARI

Spiel	Hersteller
1 Los Angeles Swat	Mastertronic
2 Trivial Pursuit	Domark
3 Sky Runner	Cascade
4 Spindizzy	Electric Dreams
5 Trailblazer	Gremlin
6 Leaderboard	Epyx
7 Thrust	Firebird
8 Hardball	Accolade
9 Ninja	Mastertronic
10 Football Manager	Addictive

c16chris

ASM-DAUER-POWER

Wie die meisten bereits schon wissen, steht „ASM-Dauer-Power“ für Wettbewerbe en masse. Auf drei Seiten gibt's 'ne Menge „umsonst“. Wer an den vielen Gewinnspielen teilnehmen möchte, sollte sich die untenstehenden Teilnahmebedingungen genau durchlesen. Auch diesmal haben wir natürlich wieder ein paar Super-Knüller auf Lager. Also: Viel Glück!

Britannia wirft 10 Phasor One - Joysticks unter die Leute!

Kennwort: Phasor

Wer einen haben will – Postkarte mit Kennwort genügt!

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Mai 1987. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

NOVAGEN

MERCENARY

1

2

3

Wie bei fast allen Computerspielen steht auch bei diesem Wettbewerb am Anfang die Aufgabe! Wenn Sie einen der Superpreise von NOVAGEN gewinnen wollen, dann müssen Sie jedem Gebilde auf den 3 Fotos links einen Namen geben (z. B. ASM-Tower, Kleimann's Gewächshaus, Strack's Paradise, Bernd's Schreibtisch ...). Na? Schon eine Idee? Wir warten schon auf Ihre Einfälle. Kennwort: NOVAGEN (Computersystem nicht vergessen!)

Und das gibt's zu gewinnen:

1 CD-Player
25 x Mercenary Compendium (C-64)
10 x Mercenary Compendium (Atari ST)
10 T-Shirts

c16chris

Glass House Games + SUPERIOR SOFTWARE Limited

verschenken

15x Repton 3 (C-64-Disk)

15x Repton 3 (C-64-Kass.)

10 T-Shirts und 30 Fun Packs * (*je eine Kaffeetasse 2 Kugelschreiber, 1 Badge)

Kennwort: Glass House Games

Was ist ein „Typhoon"?

Top Hit

Wer's weiß, hat die Chance, eines der 20 gleichnamigen Programme von KINGSOFT für den Atari ST zu gewinnen.

Kennwort: KINGSOFT

c16chris

100 Programme für Atari XL/XE spendiert der AMC-Verlag!

AMC-VERLAG SOFT

20 x Pyramidos
20 x Bilbo
20 x Caveman
40 x Mike's Slotmaschine

Und die gibt's alle auf Disk!

Verlost werden die Dinger unter all denjenigen, die aus der Abkürzung „AMC“ eine Wortkombination bilden (z. B. Arme Mäuse Club) und uns das Ganze mit dem Kennwort AMC zuschicken.

MSX MSX MSX MSX MSX MSX

ANCO

25 MSX-User werden sich mitten im Sommer mit den „Winter Events“ beschäftigen können. Dazu braucht's nur eine Postkarte mit dem Kennwort: „MSX FOREVER!“

c16chris

Elfen, Gnomen & Prinzessinnen –

PHANTASIE kennt keine Grenzen

Programm: Phantasie II, **System:** Atari 800 XL, XE, 520 ST, Apple II, C-64, **Preis:** Atari und C-64 ca. 65 Mark, Atari ST und Apple 2 ca. 78 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Ferronrah war einst eine Insel mit einer aufblühenden Industrie, eine Metropole mit einer starken Seeflotte. Eines Tages jedoch erschien plötzlich eine seltsame, dunkle Wolke über der Insel, von der niemand wußte, wo sie herkam. Seit jenem Tag aber verließ kein Mensch mehr diese Insel, und es getraute sich auch niemand, zu dieser Insel zu fahren. Nun aber, 40 Jahre nach dem Erscheinen der Wolke, macht sich ein mutiger Abenteurer daran, das Rätsel zu lösen. Von einem alten Fischer erfährt er, daß anscheinend der böse Zauberer Nikademus die Macht über die Insel hat und demnächst mit einem Heer von Sklaven versuchen wird, andere Länder zu erobern. Dies alles schreckt den Abenteurer allerdings nicht, und so setzt er mit einem Boot zur Insel über.

Dies ist der Background zu dem neuen Adventure **PHANTASIE II** aus dem amerikanischen Softwarehaus **SSI.** Wer nun aber glaubt, bei PHANTASIE II würde es sich um ein ganz normales Computer-Adventure handeln, bei dem man als Spieler nach Schema X vorgehen kann, der hat sich allerdings (glücklicherweise) getäuscht. Bei dem vorliegenden Spiel handelt es sich nämlich um ein Rollenspiel-Fantasy-Adventure, bei dem der Spieler die Aufgabe hat, sechs Spielfiguren erfolgreich über die fiktive Insel Ferronrah zu steuern. Sie als Spieler starten in der Stadt Pippacot (auf der besagten Insel) und haben zunächst die Aufgabe, eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen. Der Spieler kann dabei aus einem umfangreichen Menue mit verschiedenen Rassen auswählen, so z.B. Elfen, Gnomen u. ä. Hat man sich schließlich für eine Rasse entschieden (wobei jede Rasse in ihren Eigenschaften bestimmte Vor- und Nachteile hat), muß man dem jeweiligen Charakter einen Beruf zuweisen, der möglichst gut zu den Eigenschaften der entsprechenden Rasse passen sollte.

Damit ist die Vorarbeit aber noch nicht beendet, vielmehr sollte man nun jeden Charakter für seine Aufgaben optimal ausrüsten. Dazu geht man auf die Bank und hebt eine beliebige Summe vom Konto der betreffenden Spielfigur ab, um dann den Charakter bei einem Händler ausrüsten zu können. Das gesamte Adventure ist übrigens völlig menügesteuert (jedenfalls bei der getesteten Atari-ST-Version), und das ist auch unbedingt nötig, denn die Vielzahl der Handlungsmöglichkeiten und die Komplexität der einzelnen Spielcharaktere macht eine übersichtliche Steuerung nötig.

Aber zurück zum Spiel: Hat mun nun nach langwieriger Probiererei ein optimales Team beisammen, so kann man die Stadt verlassen und sich daranmachen, Ferronrah von dem bösen Magir Nikademus zu befreien. Bei meinem Test bestand das Team aus zwei „Sprücheklopfern" (also Zauberern), einem Heiler (um angeschlagene Kameraden wieder auf die Beine zu bringen), einem Dieb und zwei Kämpfern. Nach dem Verlassen der Stadt (einfach die Maus auf dem Stadttor anklikken) befand ich mich in der Wildnis. Eine Karte zeigte mir mit einem kreuzähnlichen Symbol den Standort meiner Truppe, und verschiedene andere Symbole zeigten Steppe, Wälder, ein Gasthaus und eine Höhle an. Beim Erkunden der näheren Umgebung stieß ich

aber schon nach kurzer Zeit auf eine Truppe grimmig aussehender Orks (woher kenne ich bloß diese Viecher?) und beging gleich den ersten Fehler; denn als die Orks auf einen beschwichtigenden Gruß meines Teams nicht reagierten, griff ich einfach an, anstatt gleich die Flucht zu ergreifen. Die Orks setzten meiner Truppe, die ja noch völlig unerfahren war, ganz schön zu, und so ergriff ich ziemlich angeschlagen die Flucht.
Das nahgelegende Gasthaus konnte ich auch nicht aufsuchen, denn die horrenden Preise, die dort verlangt wurden, um meine Jungs wieder aufzufrischen, konnte ich nicht mehr bezahlen. Also blieb mir nichts anderes übrig, als einen mir unbekannten Teil der Wildnis aufzusuchen. Übrigens sieht man in den unbekannten Teilen der Wildnis keine komplette Karte mehr, sondern man muß sich auf dem leeren Bildschirm langsam vortasten, um Städte oder andere Sachen zu entdecken. Um mit seiner Gruppe vorwärtszukommen (und das gilt generell) muß man mit der Maus knapp neben dem Symbol der Gruppe anklicken, und schon bewegt sich das ganze Häufchen willig in die entsprechende Richtung. Als ich nun nach einiger Zeit eine Stadt gefunden hatte, kehrte ich dort schleunigst ein, denn weitere Kämpfe konnte ich mir zu diesem Zeitpunkt nicht mehr leisten.
Soviel zu unserem Test, denn eine weitere Ausführung könnte den Umfang einer ganzen ASM haben. Das Programm bietet nämlich ein derart variantenreiches Spielgeschehen, daß spannende Unterhaltung auf Wochen und Monate garantiert ist. Einige Hinweise will ich an dieser Stelle aber noch geben: Um seine Charaktere für das Spiel zu stärken, kann man den Menüpunkt „Training" anwählen. Dies funktioniert aber nur, wenn man vorher im Spielgeschehen genügend „Erfahrungspunkte" gesammelt hat. Auch sollte man sich die vielen Tabellen in dem sehr ausführlichen Handbuch (das leider nur in Englisch ist) sehr genau anschauen, denn in diesen werden zum Beispiel die Punktezahlen angezeigt, die die Charaktere in ihren Eigenschaften erreichen können. Überhaupt erinnert der ganze Spielaufbau sehr an die gängigen Fantasyrollenspiele, wie etwa *Dungeons & Dragons* oder andere. Im Laufe der Zeit entwickeln die Spielcharaktere mit der Veränderung ihrer Punktezahlen (also der Stärkung oder Schwächung ihrer Eigenschaften) geradezu eigenständige Persönlichkeiten, so daß sie auch auf ein höheres Level aufsteigen können. Dies hat den Vorteil, daß man so z.B. mehr Zaubersprüche oder eine größere Stärke bekommen kann.
PHANTASIE II ist somit ein faszinierendes Adventure, das einen schon nach kurzer Zeit fesselt. Das komplexe und variable Spielgeschehen macht das Programm auf lange Zeit interessant, der Spieler braucht Fantasie und logisches Denken, um die schwere Aufgabe zu lösen, und die mysthische Atmosphäre tut ein übriges, den Spieler am Bildschirm zu halten. Bleibt noch zu erwähnen, daß das Programm auch noch Grafik und Sound besitzt. Der Sound ist dabei erwartungsgemäß dünn; während des Ladens ertönt allerdings eine wirklich hörenswerte Melodie, die gut auf das Adventure einstimmt. Im Laufe des Spiels gibt es dann nur noch einige Erkennungsgeräusche, wenn man z.B. einen Menüpunkt anwählt oder plötzlich einer Armee feindlich gesinnter Orks gegenübersteht (diese Töne gehen dann aber wirklich an die Nerven). Zur Grafik läßt sich sagen, daß hier die Möglichkeiten des Atari ST nicht voll ausgenutzt wurden. Die Darstellung der Städte ist zwar nicht schlecht gemacht, nur ist leider die Grafik in jeder Stadt dieselbe, bis auf die Namensaufschrift des Stadtbanners. Die

Karten der Umgebung hingegen sind wirklich schlecht und erinnern sehr an Blockgrafik. Man muß aber bedenken, daß der Reiz des Spieles nicht von der Grafik, sondern von der Handlung herrührt, zumal auch die Grafiken der Gegner wirklich gut gelungen sind.

Fazit: Phantasie II ist ein hochklassiges Rollenspieladventure, von dem jeder begeistert sein wird, der sich gern fantasievollen, komplexen Abenteuern stellt. Also auf geht's: Lassen Sie sich auf die Insel Ferronrah versetzen, befreien Sie Prinzessinnen, kämpfen Sie gegen bösartige Monster und langschwänzige Drachen, und besiegen Sie Nekademus. Mir jedenfalls hat es viel Spaß gemacht!

Michael Suck

Grafik	**8**
Story	**10**
Vokabular	**(menügesteuert)**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**9**

James Bond läßt grüßen!

Programm: Erotika, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** A + S Software, **Bezugsquelle:** U.a. H. Schmidt, Hannover.

Es begann alles damit, daß Detektiv Joe Wessen eines morgens einen Anruf seiner Chefin erhielt und ihm eine bedeutungsschwere Akte in die Hände gedrückt wurde. Nach Durchsicht der Unterlagen war klar, daß dies wieder einer jener Fälle sein mußte, der nur mit den besonderen Fähigkeiten von Joe Wessen gelöst werden könnte.
Ein verrückter Wissenschaftler, der Experimente mit Verstorbenen durchführte, hatte mit Hilfe eines „Hydroaequilizers" (was immer das auch sein mag) Tote wieder zum Leben erweckt und unter seine Kontrolle gebracht. Mit einer Zombiearmee strebt er nun die Weltherrschaft an – koste es, was es wolle!
Dies ist der Ausgangspunkt des deutschen Grafik-Adventures **EROTIKA** der Firma **A+S Software** aus Hannover. Das Spiel wird auf drei doppelseitig bespielten Disketten geliefert – was auf eine gewisse Komplexität schließen läßt.
Da der Held des Adventures, Joe Wesson, eine Mischung zwischen Lemmy Caution und James Bond darstellt, liegt natürlich der besondere Bezug zum weiblichen Geschlecht nicht fern – und das Programm könnte auch unter dem Arbeitstitel „Kesse Miezen und blaue Bohnen" laufen!
Der Ablauf des Programms ist gut durchdacht und auch nachvollziehbar. Bleibt man irgendwo stecken (es gibt allerdings Umklammerungen aus denen man sich nur ungern löst...), hat man die Möglichkeit, mit der Eingabe von „Hilfe" einen Tip vom Computer zur Lösung des Problems zu erhalten. Nach einem gewissen Fortschritt im Spiel kann man sogar zweimal diese Hilfe in Anspruch nehmen.
Das Adventure ist sehr abwechslungsreich und bietet neben vielen verschiedenen „Schauplätzen" auch eine menge verführerischer „Miezen"! Diese Damen sind alle mehr oder weniger entblößt dargestellt und haben es natürlich alle auf den guten Joe Wessen abgesehen – welcher eine unglaubliche Kondition haben muß. Die Frauen geben unserem Helden natürlich hin und wieder mal einen Tip oder eine Belohnung, die man zur Lösung der gestellten Aufgabe auch dringend braucht. Man muß schon gut kombinieren und alle interessant erscheinenden Dinge (Ladies eingeschlossen) einer Prüfung unterziehen, um letztendlich erfolgreich zu sein.
Nun zur Bewertung: Die Grafik ist sehr gut und bietet viele sehenswerte Bilder. Die kessen Miezen sind eigentlich alle gelungen auf den Bildschirm gezaubert worden, und es sind sowohl Schwarzhaarige wie auch Blondinen und brünette Damen vertreten – also für jeden Geschmack ist etwas dabei. Natürlich werden auch eine Reihe anderer Motive und Ideen geboten, die das Spiel abrunden. Die Story ist zwar teilweise etwas verworren, kann aber durchaus als gelungen bezeichnet werden. Sie ist eine Mischung aus Krimi/ Science Fiction und Abenteuer. Der eingebaute Parser versteht nur jeweils 2-Wort-Befehle. Die zur Verfügung stehenden Worte können unter Eingabe des gleichnamigen Befehls abgerufen werden. Die dann angebotenen Befehle ändern sich je nach Situation und reichen aus, um ein abwechslungsreiches Geschehen zu ermöglichen. Klappt es mit einem Befehl mal nicht, reagiert der Computer mit dem Hinweis: „Das geht jetzt nicht" – und man muß etwas anderes versuchen. Natürlich ist die Anzahl der möglichen Worteingaben begrenzt, aber bei soviel bildschirmfüllenden Grafiken ist das einleuchtend. Die Atmosphäre im Spiel ist sehr gut, da bedingt durch die Bilder allerhand geboten wird. Man muß sogar von einer hohen Motivation ausgehen, weil man immer wieder gespannt ist, wie die nächste Grafik aussieht.

EROTIKA ist ein außergewöhnliches Adventure und hat für den Preis eine Menge zu bieten. Fans von *STRIPPOKER* und Adventures á la *Leather Goddesses of Phobos* werden zufrieden sein. Empfehlenswert!
U. Winkelkötter

Grafik:	**10**
Story:	**8**
Vokabular:	**6**
Atmosphäre:	**10**
Preis/Leistung:	**11**

Aus alten Zeiten!

Programm: Fer & Flamme, **System:** Schneider, **Preis:** auf Anfrage (2 Disketten), **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich
Ein Icon-gesteuertes Rollenspiel mit sehr guter Grafik für den Schneider – von welcher Firma könnte ein solches Spiel wohl stammen? Nun, man braucht sicherlich nicht lange zu raten, um auf den Namen **UBI SOFT** zu kommen.
Bei **FER & FLAMME** handelt es sich um ein Rollenspiel, das Sie in ein geheimnisvolles Land mit geheimnisvollen Charakteren entführt. Damals in alten Zeiten im Lande Thulynte fand der schreckliche Kampf zwischen Gut und Böse statt. Das Böse, personifiziert in der Gestalt von KHAAL, obsiegte in dieser Schlacht, da Khaal mächtige Zauberkräfte besaß, denen der König des Landes nicht standhalten konnte. Diverse Widerstandsbewegungen, die sich unter der Schreckensherrschaft von Khaal entwickelten, hatten keinen Erfolg. Zu groß war seine Macht, als daß irgendjemand auch nur die leiseste Chance gehabt hätte, ihn zu besiegen. Und das Volk ächzte und stöhnte unter seiner furchtbaren Herrschaft........
Derweil war auch ins Nachbarland Senghar, das in engen Handelsbeziehungen zu Thulynte stand, die Kunde vom schrecklichen Zauberer-König gelangt, und man machte sich daran, aufzurüsten, um nicht von dieser Macht erfaßt zu werden. Doch Khaal hatte vorgesorgt. Er erschuf eine Zombiearmee aus toten Kriegern, die durch eine plötzliche auftretende unheimliche Krankheit hinweggerafft wurden. Ausgerechnet Sie befinden sich unter den Söldnern des Landes Senghar und müssen sich acht Kameraden wählen, mit denen Sie den Versuch wagen müssen, Khaal, den Unbesiegbaren, in die Knie zu zwingen. Möge die Kraft des großen Maa Sie schützen, und möge Ihnen Ishar zur Hilfe kommen!
So, und jetzt sind Sie dran. In schöner alter Rollenspiel-Manier müssen Sie zunächst Ihre Weggefährten auswählen, ihnen bestimmte Eigenschaften zuordnen und sie einkleiden und mit Waffen ausstatten, bevor Sie das Spiel beginnen können. Es gibt acht Personentypen: Krieger, Zauberer, Elfen, Diebe, Ritter, Geistliche, Zwerge und die Tinigens, ein kleines Völkchen von ein Meter großen Kreaturen. Diese Personentypen müssen unterschiedliche Eigenschaften aufweisen. Sie können insgesamt 40 Punkte auf jeweils vier Eigenschaften für jede Person verteilen, wobei es bestimmte Bedingungen zu beachten gibt. So muß ein Krieger z.B. mindestens 16 Punkte bei der Eigenschaft Kraft erhalten, bei einem Zauberer müssen Intelligenz und Weisheit mindestens 10 Punkte erhalten während z.B. ein Dieb mindestens 13 Punkte bei Geschicklichkeit stehen haben muß. Beachten Sie auch, daß die unterschiedlichen Personen nur bestimmte Waffen tragen dürfen. Geistliche z.B. tragen keine Waffe, sind aber recht nützlich beim Vorgehen gegen die Zombiearmee. Ähnliches gilt für die

In der Wildnis

Programm: The Kingdom of Krell, **System:** Spectrum 128/+2, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Von **ANCO SOFTWARE** hat man ja lange nichts mehr gehört. Nun aber haben sie wieder ein neues Produkt auf den Markt gebracht, das jedoch ausschließlich auf dem Spectrum 128 bzw. +2 läuft. Die Story ist mal eine etwas andere: Vor ein paar hundert Jahren gab es in England ein kleines Königreich, das vom Festland völlig abgeschirmt war.

In diesem Reich gab es einen Brauch, der alle jungen Männer betraf, sowie sie ihren 18. Geburtstag begingen. Nun mußten sie einen ganzen Monat in der Wüste verbringen. Überlebten sie, so wurden sie von der Dorfgemeinschaft wieder freundlich aufgenommen und nahmen von nun an in der Gesellschaft ihren Platz als „richtige Männer" ein.

Los geht's! Es ist Ihr 18. Geburtstag; Sie stehen am Rande der Wildnis, umgeben von Familienmitgliedern, Freunden und anderen Dorfbewohnern, die sich zum Abschied eingefunden haben. Nach einem letzten Umtrunk (wohl bekomm's) müssen Sie gehen. So beginnt **THE KINGDOM OF KRELL.** Doch vorher muß man etwa 20 Minuten warten – so lange dauert es nämlich, bis das Programm geladen ist. Dies liegt daran, daß der gesamte Speicher voll ausgenutzt wurde. Nun wird man aufgefordert, seinen Namen einzugeben. Dann dauert es eine Weile, und die Grafik wird aufgebaut. Noch einen Moment warten, und die Menüleiste (dargestellt durch Icons) wird in der unteren Bildschirmzeile angezeigt. Die Icons stehen für „Bewegen", „Schlafen", „Waffen", „Magie", „Gegenstände aufnehmen", „Sprechen", „System" und „Verschiedenes".

Mittels der Cursortasten kann man das gewünschte Icon anwählen und mit ENTER bestätigen. Schon hier ist mir die Trägheit des Programms aufgefallen. Anscheinend handelt es sich um ein Basic-Programm, das mit etwas Maschinencode „aufgemotzt" wurde. Die Anleitung verspricht dem Adventurer ein Echtzeit-Spiel; doch dies ist meiner Meinung nach nicht zutreffend – dafür ist das Programm einfach zu langsam. Demgegenüber gibt es aber immerhin 2500 verschiedene Orte.

Während ich mich langsam durch die Gegend taste, fällt mir die gute Grafik auf. Sie wird in dem oberen Bildschirmdrittel dargestellt und ist zeitweise auch animiert. Vorsicht ist beim Zusammentreffen mit anderen Personen angesagt: Man wird oft angegriffen, und oft genug bekommt man ordentlich eins auf den Deckel. Für die richtige Atmosphäre soll die zweite Seite der Kassette sorgen. Diese sollte man am besten in die Stereoanlage einlegen, um parallel dazu das Adventure zu spielen. Aus dem linken Kanal sind Tiergeräusche, Gewitterdonnern Kampfgeschrei und Glockengeläut zu hören (auf die Dauer nervend), während aus dem rechten Kanal hin und wieder eine schleimige Stimme zu vernehmen ist, die dem Spieler Tips gibt (in Englisch, versteht sich!).

Doch auch dies ist nicht dazu angetan, eine richtige Atmosphäre aufkommen zu lassen, denn die Motivation wird durch die zu langsame Spielgeschwindigkeit doch erheblich getrübt. Schade, denn aus der Programmidee hätte durchaus mehr gemacht werden können, respektive mit der ansich sehr guten Grafik. Wie wär's mit einer zweiten Version, ANCO?

Stefan Swiergiel

Grafik	**9**
Vokabular	**Icons**
Story	**8**
Atmosphäre	**4**
Preis/Leistung	**6**

Zauberer, die nur einen Dolch tragen dürfen, während die Tinigens einfach zu klein sind, um schwere Waffen tragen zu können.

Haben Sie die Personen ausgewählt und ausgestattet, so können Sie mit dem Spiel beginnen bzw. die Personen abspeichern. Dieser Abspeichervorgang funktionierte beim ersten Versuch nicht, dafür gerieten wir mitten ins Listing.

Wie dem auch sei, es erwartet Sie ein spannendes Abenteuer, das eingefleischten Rollenspiel-Fans gefallen wird. Sie greifen per Icon-Steuerung in das Geschehen ein, z.B. können Sie kämpfen, ein Schicksal auswählen (Vorsicht: einige Schicksale können nur ein einziges Mal benutzt werden, andere Schicksale haben auf bestimmte Ungeheuer keine Wirkung).

Sie können Türen öffnen (bei verschlossenen sollten Sie einen Dieb dies machen lassen), das Inventar oder den aktuellen Gesundheitszustand einer Person abrufen, einen Gegenstand suchen, ihn aufnehmen, etwas kaufen (bezahlen nicht vergessen!), handeln, einen Gegenstand jemandem geben und so weiter und so fort. Natürlich fehlt auch die Speicher- und Ladefunktion nicht.

Uns lag die Originalfassung in Französisch vor (in diesem Zusammenhang herzlichen Dank an die freundliche Übersetzungshilfe von Herrn Dr. Sturm, Gesamtschule Melsungen), die nur mit sehr guten Französisch-Kenntnissen bewältigt werden kann. Eine deutsche Fassung soll jedoch in Kürze auf den hiesigen Markt kommen. Wer Rollenspiele mag, findet mit *FER & FLAMME vielleicht ein neues Lieblingsprogramm.*

Martina Strack

Grafik	**10**
Story	**10**
Atmosphäre	**9**
Vokabular	**(per Icons)**
Preis/Leistung	**?**

Der Vera Cruz-Nachfolger

Programm: The Sydney Affair, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Infogrammes, Frankreich.

Hier ist er, der Nachfolger von VERA CRUZ. Das neue Programm von **INFOGRAMMES** trägt den Namen **SYDNEY AFFAIR.** Der Ablauf sowie der gesamte Aufbau gleicht der AFFAIRE VERA CRUZ. Uns lag die englische Fassung zum Test vor.
Während des Ladens wird gezeigt, wie ein Mann durch einen Schuß in den Kopf getötet wird. Dann wird das Anfangsbild aufgebaut, und man sieht den Mann dort liegen, neben sich eine Aktentasche. Jetzt kann man mit den Cursortasten auf eine bestimmte Stelle fahren, von der man ein Foto schießen möchte. Allerdings klappt das auch nur, wenn man etwas Wichtiges erwischt hat. Nach dem ersten Bild kommt man mit Return ins zweite. Darin wird das Zimmer gezeigt, aus dem der Mörder geschossen hat. Hier kann man zum Beispiel eine Patronenhülse finden. Es empfiehlt sich, beide Bilder genauestens abzusuchen. Auf diese Weise werden Fotos und Notizen vervollständigt.
Danach kommt man in den zweiten Teil. Hier läuft alles wie von VERA CRUZ gewohnt ab.

Marianne Tino Renard Jeannot Decol

Patrick Henri Ludovic Peggy Sylvie

Man muß diverse Informationen über Personen mit Hilfe des DIAMOND COMPUTER NET WORK herausfinden und die richtigen Schlüsse ziehen. Ein TIP: Ihr Hausmeister wird Ihnen die Adresse eines Notares nennen, bei dem Sie wertvolle Informationen erhalten können.
Die Grafik des Spiels ist ausreichend und eher als nebensächlich zu bezeichnen. Das Vokabular ist zum Teil durch feststehende Begriffe und Optionen ersetzt. Die englische Anleitung halte ich für etwas knapp. Hier hätte man noch einiges zum Umgang mit dem Spiel selbst sagen müssen. Man muß schon eher ein Fan von Strategiespielen sein, um diesem Adventure einiges abzugewinnen, da es eher langsam ist und natürlich von der ganzen Konzeption her nicht sehr viel passiert. Wem jedoch VERA CRUZ gefallen hat, der wird mit *THE SYDNEY AFFAIR* einen würdigen Nachfolger erhalten.

str

Grafik	7
Vokabular	6
Story	4
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	6

ARREST
DIE CLERMONT FRANK BRALL
TESTET FUER
YOU LACK CERTAIN ELEMENTS TO SUPPORT YOUR SUSPICIONS.

Infocom – was sonst?

Programm: Spellbreaker, **System:** C64/128, IBM, Apple II, Apple Macintosh, Atari X1/XE, Atari ST, Amiga und Schneider (getestete Version: Schneider), Preis: 69 Mark, **Hersteller:** Infocom, **Bezugsquelle:** u. a. Waldeck Software, Delmenhorst
Die Firma **INFOCOM** dürfte jedem Adventure-Liebhaber ein Begriff sein. Sie produziert seit Jahren erstklassige Textadventures mit einem Parser, der ganze Sätze versteht. Die intelligenten Stories sind das Besondere an den Infocom-Programmen, die aber auch ob ihres hohen Schwierigkeitsgrades gefürchtet sind. Im Moment scheint Infocom augesprochen aktiv zu sein, denn neben den zahlreichen Neuerscheinungen der vergangenen Monate sollen noch 10 weitere Programme folgen. Eines dieser neuen Programme ist das hier getestete SPELLBREAKER. Es handelt sich hierbei um den letzten Teil der Enchanter-Trilogie, die in die geheimnisvollen Welten der Magie führt. Im ersten Teil (Enchanter) müssen Sie einen Zauberer, der das Reich der Magie bedroht, mit Ihrer Intelligenz, List und natürlich auch einigen Zaubersprüchen aus dem Weg schaffen. Diese Zaubersprüche erlernen Sie in mühsamen Lehrstunden mit Ihrem Zaubermeister, nach deren erfolgreichem Abschluß Sie einen Sitz im Zauberparlament erhalten. Im zweiten Teil (Sorcerer) befinden Sie sich auf der Suche nach dem verschwundenen Führer Ihrer Zaubergilde, dessen magisches Tagebuch der einzige Schlüssel ist, der zur Lösung der gestellten Aufgabe führt. Ist der verschwundene Zauberer erst einmal Sklave des Bösen, ist die Welt der Magie in größter Gefahr. In **SPELLBREAKER** steht Ihnen nun der schwierigste Teil der Aufgabe bevor. Die Magie selbst ist aus dem Gleichgewicht geraten und bedroht nun das Reich. Suchen Sie nun die Quelle der Störungen des Magischen. Der Weg führt über Hunderte von Rätseln. Dabei müssen Sie besonders auf die Details in den englischen Texten achten, die oft die Lösungen der Rätsel enthalten. Wenn Sie mal nicht wissen, wie Sie mit einem Ihrer zahlreichen Widersacher fertig werden sollen, dann hilft Ihnen vielleicht einer der Zaubersprüche, die Sie auf der langen Reise durch das Land der Magie erfahren haben. Natürlich gibt es auch Feinde, die sich davon nicht beeindrucken lassen.
SPELLBREAKER besitzt ein hervorragendes Textverständnis. Sätze wie „take the scroll, read it, put it into the box, close the heavy metal door and lock it“ sind für den Infocom-Parser kein Problem. SPELLBREAKER weiß auf jede Ihrer Eingaben eine intelligente Antwort und erklärt Ihnen bei Fehleingaben, was Sie falsch gemacht haben. Das stupide „i don't understand...“ gibt es hier nicht. In der vorbildlichen Anleitung werden die Kommunikationsmöglichkeiten mit dem Parser genauestens erklärt. Auf den ersten Seiten befindet sich noch ein Katalog, in dem verschiedene Accessoires, wie Zaubermantel, goldene Stiefel, Anstecker u. v. m. angeboten werden. Aber auch ohne die (wohl etwas albernen) Hilfsmittel beeindruckt SPELLBREAKER durch seine dichte Atmosphäre. Zu beachten ist allerdings, daß SPELLBREAKER zu der schwersten Kategorie der Infocom-Adventures gehört, welches tatsächlich nur mit hervorragenden Englischkenntnissen zu lösen ist. Das in der ASM 3/87 als „harte Nuß“ beschriebene Infocom-Programm MOONMIST ist im Vergleich zu dem vorliegenden relativ harmlos. Die Rätsel sind dermaßen schwierig, daß selbst der Hersteller in einem seiner Prospekte warnt: „Warning, extremly challenging“. Für Adventure-Genies ist es aber eine reine Freude und eine echte Herausforderung.

Carsten Borgmeier/uk

ASM HIT

Grafik	keine
Story	10
Vokabular	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

Jeder Screen ein riesiges Spielvergnügen!

ARKANOID

DAS BEKANNTE GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Licensed from © Taito Corp. 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore, Atari by Imagine Software.

TAITO
COIN-OP

Taito's aktueller Arcade-Hit ist jetzt für folgende Rechner erhältlich:

SPECTRUM
COMMODORE
SCHNEIDER
ATARI XL/XE
ATARI ST

BILD SCHIRM FOTOS VON SPIELAUTOMATEN

Imagine Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

imagine
„the name of the game"

Rushware Microhandelsges. mbH, 4044 Kaarst 2 Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER · Distribution in Österreich: Karasoft

c16chris

Adventure-„Star"

Programm: Hollywood Hijinx, **System:** C 64, Amiga, Atari ST, IBM, **Preis:** ca. 80 bis 90 DM, **Hersteller:** Infocom.

Hier stehe ich also, mitten im Haus, alle Räume sind abgesucht. Ich trage bei mir: eine blaue Lochkarte, eine orangene Lochkarte, eine gelbe Lochkarte, ein gelbes Stück Papier, ein weißes Stück Papier, ein Stück Film, eine Kanonenkugel, eine rote Statue aus Wachs, eine blaue Statue aus Wachs, eine gelbe Statue aus Wachs, eine Schaufel, ein Dia, eine Kappe vom Filmprojektor, ein Photo von Onkel Buddy, Tante Hildegards Brief, eine Visitenkarte, Werbung, und ein Blitzlicht. Von welcher Firma kommen wohl die Adventures, in denen man so viel mit sich rumschleppen kann, ohne auch nur einen einzigen Scorepunkt erlangt zu haben? Na klar, das kann ja nur ein **INFOCOM**-Adventure sein. Und **HOLLYWOOD HIJINX** ist wieder eines von der Sorte, bei der man leicht geneigt ist, das Prädikat „unlösbar" zu vergeben. Hier warten Stunden harter Arbeit auf die Infocom-Freaks. Der Erfolg dürfte fraglich sein.

```
of his numerous guests. There is a
scale model of downtown Tokyo here.
Doorways lead south, east and west.
There is a door to the north.

>examine model
It's the scale model of downtown T  yo
used in the movie "Atomic Chihuahu
From Hell." In the center of the     el
is Tokyo Central Park. In the e
half of the park there is a monu
There is a Big Diamond Ring per
top of the monument. Stretchi
and west from the park is Toky
street. In the street west of t
there is an Atomic Chihuahua.
entire model is covered by a
plastic dome. Outside the do
model there are five buttons: a
button, a black button, a green
a white button and a red button.
```

ASM HIT

Doch zunächst kurz zur Story: Nachdem Ihr Onkel Buddy, ein aus vielen Filmen bekannter Schauspieler, verstorben ist, hat nun auch Ihre nicht minder berühmte Tante das Zeitliche gesegnet. Da Sie der absolute Lieblingsneffe sind, auf den die beiden große Stücke halten, sollen Sie das phantastische Anwesen erben. Allerdings sind die beiden auch nicht geneigt, das werte Erbstück einfach so in Ihren Besitz übergehen zu lassen. Sie müssen in einer Nacht zehn auf dem Anwesen befindliche Schätze suchen. Nur wenn Sie diese haben, können Sie Ihr Erbe antreten. Das Photo mit ein paar Notizen hinten drauf und den Brief erhalten Sie gleich (liegt dem Spiel bei, ebenso wie eine Palmen-Wünschelrute (???)).
Gleich zu Beginn gibt's das erste Fiasko. Nachdem Sie aus dem Wagen des Anwalts gestiegen sind, gehen Sie auf das Haus zu. Sie sehen eine Statue Ihres Onkels, die den „Fighting Mailman" darstellt, natürlich eine Figur aus einem seiner Filme. Dieser hält eine Bazooka in seiner Hand, die nach Norden zeigt, also auf die Eingangstür. Vor dieser Tür finden Sie einen Briefkasten, wo Sie die Visitenkarte, die Infocom-Werbung und eine gelbes Stück Papier finden, auf dem einige Striche und ein Kreuz zu sehen sind. Und dann.....geht die Tür natürlich nicht auf. Es gibt kein Schlüsselloch, keinen Schlitz, kein nichts. Wenn Sie sich dann anschicken, zurückzugehen und zunächst den Garten zu untersuchen, fällt Ihnen auf, daß die Bazooka auf einmal nach Süden zeigt.
Ich für meinen Teil habe mich zunächst im Garten umgesehen, eine Lochkarte gefunden, einen Rosenbusch entdeckt, der von mir als Kind malträtiert wurde, die Kanone, samt Kanonenkugeln und den berüchtigten Irrgarten, in den ich mich auch nur wenige Schritte vorgewagt hatte. Zwar dachte ich an das gelbe Stück Papier, das mit seinen Strichen möglicherweise ein Plan hätte sein können, aber man weiß ja nicht, wo sich darauf der Eingang befindet. Nachdem der Garten einigermaßen durchforstet war (dort gibt's auch die Schaufel), und ich auch den Privatstrand in Aufenschein nehmen konnte (allerdings nur von oben, wegen des Lochs in den Treppenstufen), machte ich mich auf zum zweiten Versuch in Sachen Haustür. Die Statue vor dem Haus war ja offensichtlich gedreht worden, oder hatte sich selbst gedreht. Ein Versuch zeigte, daß man sie so drehen kann, daß die Bazooka in alle vier Himmelsrichtungen zeigen kann (welche die richtige ist?....probieren Sie's aus!). Jedenfalls klickte es plötzlich, und wie nicht anders zu erwarten, war die Haustür nun nicht mehr verschlossen. Weniger schön fand ich, daß der Spieler für das Lösen dieser Aufgabe noch nicht mal einen Punkt gutgeschrieben bekam, wo es doch 150 Punkte zu holen gibt. Auch zu einem späteren Zeitpunkt wäre so ein Pünktchen schon mal aufmunternd gewesen. Nun kann man alle Räume im Erdgeschoß des Hauses ungehindert besichtigen. Im Keller (von der Küche aus nach unten) befindet sich ein Computer, den ich mit den Lochkarten gefüttert habe. Leider überlegte dieser nur kurz, blinkte mit seinen Lichtern, und heraus kam.....nichts. Nach dem „Resetten" des Computers bekommt man die Lochkarten übrigens wieder.
Im Spielraum gibt's noch ein nettes Erlebnis: Dort befindet sich unter einer Plastikglocke ein Modell von Tokio. Es befinden sich verschiedenfarbige Knöpfe auf der Kuppel. Wenn man sie der Reihe nach drückt, kann man ein kleines Schauspiel beobachten. Leider funktioniert dies nur einmal. Was aber wichtiger erscheint, ist, daß sich unter der Plastik-Kuppel Onkel Buddys Ring befindet. Dies könnte einer der zehn Schätze sein. Leider gelang es mir nicht, die Plastik-Kuppel zu entfernen oder zu zerstören.
Im Filmraum kann man dann ein Dia und ein Stückchen Film betrachten. Leider brachte mich auch das Übereinanderprojezieren der beiden Fragmente nicht weiter. Das vorläufige Ende meines Abenteuers erwartete mich dann am Fuß der Treppenstufen, die in den ersten Stock hinaufführen. Gelegentlich ließ mich das Programm nämlich Schritte hören bzw. fiel etwas im oberen Stockwerk auf den Fußboden. Als ich mich anschickte, die Treppe hinaufzugehen, klappten die Stufen weg, so daß eine Schräge entstand und ich herunterrutschte. Danach sprangen die Treppenstufen wieder in ihre vorherige Form zurück. Leider konnte ich weder einen Mechanismus noch sonst einen Hebel entdecken, um diesem Spuk ein Ende zu machen.

```
 ne computer
 the huge, massive, steel
 aption of a computer that saved
 earth from the maurading marketeers
 an Nine from Marketing." The
 of the computer is covered with
 ws of lights. Beneath the lights are
 ot and a button. There is a hopper
n one end of it. The computer is on.

i
ou have a blue punch card, an orange
punch card, a yellow punch card, a
yellowed piece of paper, a slide, a
strip of film, a lens cap, a thin piece
of paper, a blue wax statuette, a white
wax statuette, a red wax statuette, a
cannon ball, a shovel, a business card,
a copy of The Status Line, a flashlight
(providing light), a photo of Uncle
Buddy and Aunt Hildegarde's letter.
```

Ein Blick auf die Score-Punkte sagte mir alles: 0 Punkte nach mehreren Stunden harter Arbeit! Etwas deprimiert legte ich die Diskette beiseite, um diesen Test zu schreiben. Gegen die gesamte Spielkonzeption und das Vokabular gibt's natürlich nichts einzuwenden. Rundherum ein INFOCOM-Adventure, wie man es kennt. Die Amiga-Version unterscheidet sich lediglich in der Farbe des Hintergrundes (Blau) von der Commodore-Version. Dem ist nichts hinzuzufügen! *Martina Strack*

Grafik	(entfällt)
Atmosphäre	10
Story	10
Vokabular	10
Preis/Leistung:	9

Honululu -

Programm: Operation Hawai, **System:** C16 + 4, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller,** Golden Games.

Endlich mal wieder ein Adventure für den kleinen Commodore mit Speichererweiterung. Das war mein erster Gedanke, bevor ich **OPERATION HAWAI** in den Plus 4 einlud. (Das Laden dauert etwa 40 Minuten) Da das Ganze von **GOLDEN GAMES** kommt, gibt's natürlich eine deutsche Anleitung und auch das Adventure ist in Deutsch. Hier ist der Spieler mal wieder ein Privatdetektiv, der das Ver-

Im „Wu

Programm: Winter Wonderland, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 26 Mark (Speccy); ca. 30 Mark (C-64/Schneider), **Hersteller:** Incentive Software, Reading, England, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Bauer, München, T.S. Datensysteme, Nürnberg.
INCENTIVE SOFTWARE ist vor Jahresfrist mit dem *Graphic Adventure Creator* zu einem „Quill-Konkurrenten" avanciert. Eben dieser „GAC" hat sich gut verkauft, obwohl er eigentlich nicht besser als *Quill* &

Mission ging in die Hose!

schwinden des berühmten Völkerkundlers C.D. Allen aufklären soll. Mein zweiter Gedanke, zu Beginn des Spiels, war Enttäuschung. Die Grafik ist nicht gut. Den dritten Gedanken kann ich hier nicht wörtlich wiedergeben. Nachdem ich etwa eine halbe Stunde gespielt hatte, wandelte sich meine Enttäuschung in Frustration um. Selten habe ich für diesen Preis ein so schlecht spielbares Adventure gesehen.
Im Klartext: Ich konnte mit viel „Herumprobieren" gerade zwei (!) Schritte machen (und dies ist nun wirklich nicht das erste Adventure, das ich in den Fingern hatte). Man befindet sich am Anfang irgendwie irgendwo auf oder im Wasser. Jetzt versuchte ich also mit verschiedenen Eingaben, an den Strand zu kommen, z.B. schwimme an Land, schwimme zum Strand, gehe an Land, Fahre an Land usw. Das Programm teilte mir mit, daß es „schwimmen" nicht versteht. Schließlich hatte ich Erfolg mit „gehe zum Strand". Nur bei genau dieser Wortwahl reagierte der Parser mit einer zustimmenden Antwort: „Ich schwimme zum Strand". Da lachen ja die Hühner!
Am Strand gibt's ein Seil, das übrigens auch dann noch da ist, wenn man es genommen hat. Dann geht's weiter am Strand entlang (endlos?) bzw. zu einem Haus. Übrigens muß man die Richtungen immer ausschreiben, „O" für „Osten" alleine geht nicht. Vor dem Haus angekommen, probierte ich wieder rum. Reingehen konnte ich nicht, woandershin gehen konnte ich auch nicht (außer zurück zum Strand). Nach einer Stunde habe ich entnervt aufgegeben. Noch was: Wenn man im Anfangsbild „gehe Norden" eingibt, erscheint das Titelbild ! Das Spiel landet bei mir in der hintersten Ecke! Fazit: Schlecht! *str*

Grafik	**2**
Story	**4**
Atmosphäre	**2**
Vokabular	**2**
Preis/Leistung	**1**

nderland"

The Illustrator ist. Wie dem auch sei (hier entscheidet wieder einmal die „Geschmacksfrage"), die Firma INCENTIVE bietet nun auch „selbsgeschriebene" Programme zum Kauf an. Eines dieser Grafik-Adventure habe ich mir auf dem Spectrum angeschaut. Der Titel: **WINTER WONDERLAND.**
Das Abenteuer beginnt mit dem Absturz Ihrer Sportmaschine in den unwegsamen Gegenden des Himalajas. Wenn Sie sich von dem ersten Schreck erholt haben, müssen Sie versuchen, sich aus den Wrack-Teilen zu befreien. Der zweite Schreck folgt sogleich, wenn Sie feststellen, daß Sie sich in einer ungemütlichen Eis- & Schnee-Landschaft befinden, in der es ziemlich trostlos aussieht (das liegt mitunter auch an der Grafik!).
Sie haben nun die Aufgabe, einen bekannten Archäologen zu finden, der die These vertritt, auf der Spur einer längst vergessenen tibetanischen Zivilisation zu sein. Doch: das ist gar nicht so einfach! Sie müssen auf Ihrem Weg durch Eis & Schnee einige knifflige Rätsel lösen, um einigermaßen „in der Zeit" zu bleiben. Gelangen Sie in die Stadt, so suchen Sie gleich die verschiedenen Läden auf. Diese halten einige Überraschungen für Sie bereit! Trotz der „Zufalls-Meldungen", daß Kinder mit Schneebällen auf Sie werfen oder daß Skiläufer Ihren Weg kreuzen, können Sie mit den „anwesenden Personen" keinen Kontakt aufnehmen. Das ist ein gewaltiger Nachteil. Das Spiel ist – wie erwähnt – recht schwierig aufgebaut. Nicht, daß das Layout „chaotisch" erscheint, es ist mehr das ständige Auf-der-Stelle-treten, was mir das Adventure ein wenig „unsympathisch" machte. Mag sein, daß es an meiner Unfähigkeit lag, bestimmte Situationen zu meistern. Möglicherweise sind „echte" Adventure-Freaks mal froh darüber, etwas mehr „als üblich" zu puzzlen? WINTER WONDERLAND ist somit für mich bestenfalls ein durchschnittliches Produkt, das nicht gerade (meine Meinung) mit Super-Grafiken aufweist. Viele Bilder ähneln einander zu sehr... *fripp*

Grafik	**6**
Story	**10**
Vokabular	**5**
Atmosphäre	**6**
Preis/Leistung	**6**

SOFTWARE-MAGAZIN MÜNCHEN

089/7917896 von 9.00 bis 16.00 Uhr

089/7917896 von 9.00 bis 16.00 Uhr

C – 64	Kass/Disk
Top Gun	29,– /39,–
Super Soccer	29,– /39,–
Great Escape	29,– /39,–
Tay Pan	29,– /39,–
Army Moves	29,– /39,–
Romulus	29,– /39,–
Inspector Gadget	29,– /39,–
Now Games 4	29,– / —
Cholo	39,– /49,–
Head over Heals	29,– /39,–
Firetrack	29,– /39,–
Big Trouble i. L. China	29,– /39,–
Gauntlet II	19,– /25,–
Escape from Paradiese	25,– /35,–
Up Periscope	39,– /49,–
Thunderchopper	39,– /49,–
Express Raider	29,– /39,–
Last Ninja	29,– /39,–

	Kass/Disk
Rana Rama	29,– /39,–
The Vikings	29,– /39,–
Tronic	—/19,–
Bards Tail II	—/49,–
Gunship	39,– /49,–
Delta	29,– /39,–
10th Frame	29,– /39,–
Leader Board II	29,– /39,–

AMIGA	Disk
Flight II	135,–
Mean 18 Golf	69,–
SDI	69,–
Defender of the Crown	69,–
Sindbad	69,–
World Games	69,–
Balance of Power	79,–
Gauntlet	69,–

ATARI ST	Disk
Arcanoid	59,–
Thay Pan	59,–
Jump Jet	59,–
Mean 18 Golf	59,–
10th Frame	69,–
Grand Prix	59,–
Defender od the Crown	79,–
SDI	79,–
Flight II	135,–
Gauntlet	69,–
Moonmist	69,–
Strike Force Harrier	59,–
Balance of Power	79,–
Leader Board	59,–
Starglider	59,–
Trial Blazer	59,–
Psion Chess	59,–
Gunship	a. A.

Preislisten mit vielen weiteren Spielen gratis anfordern! Bitte Rechnertyp angeben!

Software Magazin München
Wilhelm-Busch-Straße 34
8000 München 71

NUR VERSAND
Inhaber: I. Rampf

Versand per NN + 5 DM
oder Scheck + 5 DM
Ausland nur per Scheck od. Bar + 8 DM

c16chris

Four of a Kind!

Programm: Scott Adams Scoops, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Master Games/U.S. Gold.

Die Software-Firma **U.S. GOLD** bringt mit **SCOTT ADAMS SCOOPS** ein Set von vier Adventures heraus. Alle Programme wurden von keinem Geringeren als Scott Adams geschrieben, der auch schon für Adventures wie *Spiderman* verantwortlich zeichnete.

Das 4er-Set ist eine gut zusammengewürfelte Mischung aus schon veröffentlichten Adventures. Alle Spiele sind reine Textadventures, was aber der Spielfreude keinen Abbruch tut. Denn die Adventures kommen dem Einsteiger gelegen. Es sei hier erwähnt, daß in der Verpackung noch eine Anleitung zu finden ist, in der erklärt wird, wie man ein Adventure spielt. Wie bei jedem Scott-Adams-Adventure. Also auch hier ein Pluspunkt.

Die Spiele sind leicht bis mittelschwer. Klar, daß der Parser nicht dem eines Infocom-Adventures gleichkommt, aber für Spectrum-Verhältnisse ist er sehr gut. Er arbeitet recht schnell. Die Ortsbeschreibungen könnten etwas genauer sein, ansonsten stimmt bei den Adventures alles. Und die Handlung?

PIRATE ADVENTURE ist der Titel des ersten Spiels. Die Handlung will es, daß Sie sich auf einer einsamen (oder vielleicht auch nicht) Insel wiederfinden. Sie müssen viel herumforschen, um die verschwundenen Schätze des Long John Silver wiederzufinden. Leicht macht man es ihnen dabei nicht. Schwierigkeitsgrad: Anfänger.

VOODOO CASTLE ist als nächstes auf der Cassette zu finden. Ein Graf (grusel, grusel über alles...) ist einem teuflischen Fluch, den Ihm seine Feinde auferlegt haben, zum Opfer gefallen. Da liegt er, mit Ihnen als seine einzig mögliche Rettung. Helfen sie ihm, oder es ist mit dem Grafen vorbei! Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer.

STRANGE ODYSSEY ist das dritte Adventure im Bunde. Die Handlung spielt am Rande der Galaxis. Ausgestorbene, außerirdische Zivilisationen haben sagenumwobene Schätze und hochentwickelte Technologien hinterlassen. Bereiten Sie sich auf das Unglaubliche vor, und finden Sie die Überreste. Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer.

Das letzte Adventure ist BUKKAROO BANZAI. Ein bis jetzt in Deutschland unveröffentlichtes Scott-Adams-Adventure nach dem gleichnamigen Film. Nur durch Lösung der vielen kleinen Puzzles von Scott Adams haben Sie eine Chance, dieses futuristische Adventure zu lösen, das in der Welt der Popgruppen und der Science Fiction spielt. Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer.

Alle Adventures können uneingeschränkt empfohlen werden. Nur, einen guten Cassettenrecorder sollte man besitzen. Jedes Adventures wird mit einem Fast-Loader geladen, der etwa 3-bis 4mal so schnell ist, wie normal. Da kann mancher Cassettenrecorder schon mal nicht mitspielen. Ansonsten sehr empfehlenswert.

Peter Braun

Grafik	**(nicht vorhanden)**
Story	**8-10**
Atmosphäre	**9**
Vokabular	**8**
Preis/Leistung	**9**

Langatmige Suche

Programm: Murder on the atlantic, **System:** C64, Schneider, **Preis:** ca. 50 DM (Kass.), ca. 60 DM (Disk.), **Hersteller:** Infogrammes.

Eine wahre Flut von „Murder on...“-Adventures ergießt sich zur Zeit auf den Software-Markt. Zu dieser Gattung gehört auch der **MURDER ON THE ATLANTIK**, aus dem Hause **INFOGRAMMES.** Die Aufmachung dieses Spiels weckte hohe Erwartungen, die sich im Spielverlauf leider nicht bestätigen sollten.

Verpackt ist das Ganze in einer Art „Aktenmappe“, die nach dem Öffnen neben der Spieldiskette und der Anleitung eine ganze Menge Krimskrams freigibt. Dieses sind also die „Beweise zum Anfassen“, als da wären: eine Patronenhülse, Microfilm, Karte in Blindenschrift, Geheimcode, Drohbrief, Foto der Tatwaffe, Streichholz, Knopf, Band, Füllerpatronen, Anonymes Telegramm, Passagier-Liste, diverse Fotos, verschiedene Briefe, Zeitung, Visitenkarte, Foto als Puzzle, Schiffsplan, Notizen. So, und dann geht's los!

Nach dem Laden kommt das....Listen! *MURDER ON THE ATLANTIC* besitzt zumindest einen Basicteil, den man sich mit „LIST“ ganz einfach auf den Schirm holen kann. Hier wurde wohl was versäumt, oder?

Nach dem Starten des Programms kann es dann losgehen. Die Grafik des Schiffes mit den verschiedenen Räumen (lauter kleine Vierecke) ist zu sehen. Ein kleines, um nicht zu sagen winziges Viereck zeigt an, wo man sich gerade befindet. Dieses Viereck kann man jetzt mit dem Joystick bewegen. Durch Aufrufen bestimmter Funktionen kann man jetzt im unter dem Schiffsrumpf befindlichen Rechteck eine Grafik des Raumes bekommen (Taste:S) oder z.B. Stellungnahmen aufrufen. Mit der Taste „A“ kann man die im jeweiligen Raum befindlichen Personen befragen. Es gibt insgesamt 40 Verdächtige, die je nachdem, wann Sie sie befragen, eine Aussage machen. Diese Aussagen müssen Sie Ihren Überlegungen zugrundelegen. Natürlich kann man auch durchsuchen (Taste: Z), mit „O“ kann man Gegenstände öffnen usw. usw.. Es exisitieren insgesamt zwei Fahrstuhlschächte, mit denen man in die verschiedenen Stockwerke fahren kann.

Ich habe dieses Spiel ca. eine Stunde getestet, dann habe ich es vor lauter Langeweile nicht mehr ausgehalten. Man trifft ständig auf Personen, die irgendetwas aussagen, oder wenn es „zu früh“ ist auch nicht. So bin ich dann im Schiff rumgegeistert, habe geguckt, Leute befragt, geguckt, Leute befragt ... und das Ganze in einer „Wahnsinns-Geschwindigkeit“ (Gähn!). Möglicherweise gibt es Leute, die soviel Zeit für einen derartig undramatischen Ablauf investieren wollen. Mir hat es jedenfalls überhaupt keinen Spaß gemacht.

str

Grafik	**7**
Story	**6**
Vokabular	**(entfällt)**
Atmosphäre	**4**
Preis/Leistung	**4**

Fantasy Comic

Programm: Reisende im Wind, **System:** Atari ST, Schneider, MS DOS, **Preis:** 69 bis 99 DM, **Hersteller:** Game Facts.

„Es gibt Abenteuer, die kann man nicht erzählen. Man muß sie erleben.“ Dies ist der Kommentar des Herstellers, **GAME FACTS.** Die Fantasy-Fans unter unseren Lesern werden schon ahnen, worum es geht. Nach einem Fiction-Comic von F. Bourgon, der schon zu den Klassikern dieses Genres gehört, wurde dieses Programm entworfen, das sich nicht nur oberflächlich an die Vorlagen-Idee heftet, sondern sich als echte Umsetzung des Original-Comics versteht. Die Bilder entsprechen dabei exakt den Buchvorlagen, was natürlich auf der ST-Version besser zur Geltung kommt als bei den Schneider und IBM-Umsetzungen.

Die Handlung spielt noch vor der französischen Revolution, einer Zeit, in der noch der Sklavenhandel blühte. HOEL, ein bretonischer Soldat, der Frankreich fluchtartig verlassen mußte, da er wegen Mordes gesucht wird, durchkreuzt mit ISA, einer Abenteurerin, die sich als betrogene Komtess entpuppt, die seltsame Welt des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Von den bretonischen Häfen bis zu den afrikanischen Küsten begegnen die REISENDEN IM WIND auf ihrer Suche nach Wahrheit verschiedenen fremden Kulturen und tausenden Gefahren. An Bord der FOUDROYANT geraten sie in Kanonengefechte, in der Savanne Afrikas begegnen sie wilden Tieren und werden eingeweiht in die Geheimnisse des Woodoo.

Der erste Eindruck nach dem Laden war, daß die Bedienung recht gewöhnungsbedürftig ist. Nach einigen Anläufen jedoch begann ich mich für dieses System der Benutzerführung zu begeistern, dennoch hätte man bei der Realisierung dieses Konzeptes etwas praktischeres finden können. Um im Programmablauf voran zu kommen, muß man eine der handlungsfähigen Personen mittels des kleinen Windows links unten auswählen. Die Aktivität und gesprochene Worte werden dann in dem danebenliegenden Textfenster angezeigt. Um die Handlung fortzusetzen, muß man natürlich zunächst die handelnde Person wechseln, da es sich durchweg um Kommunikation zwischen mindestens zwei Personen handelt. An einigen Stellen erscheinen blaue Texte, die signalisieren, daß zwischen mehreren Möglichkeiten ausgewählt werden kann. Wird eine falsche Wahl getroffen, kann das Spiel vorzeitig zu Ende sein. Übrigens: Jedem Programm wird eins der aufwendigen Original-Comicbücher beigefügt.

Uwe Knierim

Grafik	**10**
Vokabular	**entfällt**
Story	**10**
Atmosphäre	**10**
Handhabung	**7**
Preis/Leistung	**9**

c16chris

computer shop

FREEZE FRAME

Freeze Frame MK III B	**115,–**
Zusatzdisk FF	25,–

Versand oder im Laden erhältlich

C-64 Neuheiten

	Kass./Disk.
Army Moves	29/39
Bard's Tale II	—/49
Bismarck	auf Anfrage
Cholo	39/49
Demolition	29/39
Enduro Racer	29/39
Escape from Paradise	29/39
Gauntlet (Deeper Dungeon)	19/29
Guild of Thieves	—/69
Head over Heels	29/39
Inspector Gadget	29/39
The Last Ninja	29/39
Mario Brothers	29/39
Nimitz	29/39
Quartet	29/39
Space Battle	29/39
Star Raiders II	29/39
Star Trek	auf Anfrage
Super Soccer	29/39
Tay Pan	29/39
Thunder Chopper	39/49
Top Gun	29/39
Up Periscope	39/49
Wonder Boy	29/39

Bestseller

Arkanoid	29/39
Bard's Tale	—/39
Blood'n'Guts	29/39
Delta	29/39
Destroyer	—/39
Elite 6 Pack	29/39
Field of Fire	35/45
Gunship	35/45
Krakout	29/39
Leaderboard II	29/39
Leviathan	29/39
Nemisis	29/39
Shard of Spring	—/59
Uridium/Paradroid	29/39
Vietnam	35/45
Wizard's Crown	—/59

C-64

	Kass./Disk.
10th Frame	29/39
Ace of Aces	29/39
Acro Jet	29/39
Aliens	29/39
Bouldash Cons. Kit	29/39
Champ. Wrestling	29/39
Dragon's Lair I	29/39
Dragon's Lair	29/39
Five Star Games 2	29/39
Football Manager	29/—
Footballer of the Year	29/39
Gauntlet	25/35
Johnny Reb 2	29/—
Labyrinth	29/39
Lightforce	25/35
Marble Madness	29/39
Mission Elevator	29/39
Pawn	—/49
President	29/39
Sentinel	29/39
Space Harrier	25/35
Starglider	39/49
Star Soldier	29/39
Strike Force Harrier	29/39
Tracker	29/39
Tronic	—/19
West Bank	19/29
World Games	25/35

Infocom für C-64 (nur Disk)

Bally Hoo	49
Deadline	39
Hitchhiker's Guide	49
Hollywood Hi Jinx	82
Leather Goddesses	72
Moonmist	72
Wishbringer	49
Hint Books je	25

SSI Games (C-64)

Batallion Comander	35/45
Colonial Conquest	—/69
Kampfgruppe	—/79
Mechbrigade	—/79
Roadwar 2000	—/59
USAAS	—/79
Wargame Constr. Kit	—/59
Warship	—/79

Alle anderen auf Anfrage!

Billigspiele C-64

BMX Simulator	10/—
Flash Gordon	10/—
Karate Champ	10/—
Lazerwheel	10/—
Micro Rhythm	10/—
Ninja	10/—
Summer Games 1	15/25
Swat	10/—
Terminator	10/—
Thrust 2	10/—

800 XL-Spiele

	auf Kassette
BMX Simulator	10
Boulderdash Constr. Kit	29
Dropzone	10
Football Manager	29
International Karate	19
Leaderboard	29
Ninja	10
Ninja Master	10
Swat	10
Tomahawk	29
Thrust	10

Atari ST Games

Arkanoid	59
Balance of Power	72
Colonial Conquest	79
Defender of the Crown	72
Flight II	125
Gauntlet	69
Guild of Thieves	79
Gunship	79
Leather Goddesses	72
M. G. T.	69
Moonmist	72
Pawn	69
Phantasie 2	69
Rings of Zilvin	69
Roadwar 2000	69
SDI	72
Shard of Spring	69
Starglider	69
Tay Phoon	49
The last Ninja	auf Anfrage
Wizard's Crown	69
Xevious	59

Amiga

Defender o. t. C.	72
Flight II	125
Gunship	79
SDI	72
Sindbad	72
Solo Flight II	69
Starglider	69
Uridium	auf Anfrage
World Games	69

NEU! NEU! NEU!

Umbau-Kit auf C-64 2
Slimline-Gehäuse (128)
nur **55 Mark!**

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten,
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
computer shop · Landsberger Str. 104 · 8000 München 2

089/5022463

c16chris

KOPFNUSS

Der Computer kocht – oder: Floyd in Panik

Programm: The BIG Deal, **System:** C-64. **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Radarsoft.
Panik in der Küche! Wer **THE BIG DEAL** kennt, weiß, was Hektik ist. Kaum ist man in der Imbißküche, in der Floyd, der kleine, aber vielseitige Roboter, die Speisen zubereiten muß, kommt auch schon die Kundschaft mit ihren Wünschen. Man kann gar nicht so schnell zwischen Schrank, Arbeitsplatte und Förderband hin- und herlaufen, wie die Leute nach Hamburgern, Milchshakes oder Gott-weiß-was schreien. Und dann dauert es auch gar nicht lange, bis die ersten Gegenstände geflogen kommen und die Kunden erbost das Schnellrestaurant verlassen.
Deshalb macht man sich am besten zuerst mit den einzelnen Rezepten und Arbeitsgängen vertraut. Mit Feuerknopf und Joystick nach oben kommt man in die Menüleiste. Diese weist folgende Punkte auf:

1. Vorgang,
2. Rezepte,
3. Bestel.,
4. BIG -Box,
5. Loadsave,
6. Exit

Wenn man sich nun die Rezepte durch Drücken auf den Feuerknopf holt, sieht man die untenstehende Tabelle. Durch Joystickbewegungen nach oben oder unten kann ein Gericht auf die Höhe des blauen Pfeils gescrollt werden. Mit Feuerknopf wählt man aus. Dann werden die Zutaten im Screen aufgelistet. Nachdem man eine Zutat durch Drücken auf den Feuerknopf ausgewählt hat, wird angegeben, wie die jeweilige Zutat zu verarbeiten ist. Wie Sie der „Speisekarte“ (s.u.) entnehmen können, gibt es einige Gerichte, die sehr viele Arbeitsgänge erfordern. Da schafft nur die Speicherfunktion Abhilfe. Eine bestimmte Tätigkeitsfolge läßt sich speichern, indem man die Option „Vorgang“ aus dem Menü wählt.

Danach wählt man REK VORGANG aus. Auf Feuerknopfdruck beginnt dann die Aufnahme, die bei Vorgang 1 20 Sekunden lang ist, bei Vorgang zwei 40 Sekunden und beim dritten 60 Sekunden. Jetzt muß man Floyd in der „richtigen“ Reihenfolge die Zutaten holen und bearbeiten lassen. Mit „AUS VORGANG“ kann dann jederzeit der gespeicherte Vorgang abgerufen werden.
Um halbwegs erfolgreich sein zu können, muß man einige Kleinigkeiten beachten. Dazu gehört, daß man jedesmal, bevor man mit der Zubereitung ei-

Rezepte	Zutaten	Zubereitung
Roastbeef Br.	Brötchen	schneiden
	Roastbeef	schneiden
Schinken/Kae.	Brötchen	schneiden
	Schinken	schneiden
	Käse	schneiden
Ei/Zwiebel B.	Brötchen	schneiden
	Ei	kochen: 07
	Perlzwiebel	waschen
		schneiden
Kaese Broetch	Brötchen	schneiden
	Käse	schneiden
Frites & May.	Pommes Frites	fritieren: 10
	Mayo	
Gesund Br.	Brötchen	schneiden
	Salat	waschen
		schneiden
		würzen
	Essiggurke	waschen
		schneiden
	Perlzwiebel	waschen
		schneiden
	Tomate	waschen
		schneiden
BIG Brunch	Brötchen	schneiden
	Roastbeef	schneiden
	Käse	schneiden
	Tomate	waschen
		schneiden
	Brötchen	schneiden
	Senf	
Gulasch-Burg.	Brötchen	schneiden
	Spießchen	schneiden
		fritieren: 06
		würzen
Hamburger Ei	Brötchen	schneiden
	Hamburger	schneiden
		braten: 06
		würzen
	Zwiebelringe	waschen
		schneiden
		braten: 06
	Ketchup	
Hotdog	Brötchen	schneiden
	Frankfurter	schneiden
		kochen: 06
	Senf	
Huehnerkeule	Hühnerkeule	waschen
		backen: 06
		würzen
	Essiggurke	waschen
		schneiden
	Tomate	waschen
		schneiden
	Mayo	
Bratfisch P.	Pommes frites	fritieren: 10
	Fischfilet	waschen
		schneiden
		braten: 06
		würzen
	Perlzwiebel	waschen
		schneiden
	Mayo	
BIG-Brunch	Brötchen	schneiden
	Roastbeef	schneiden
	Käse	schneiden
	Tomate	waschen
		schneiden
	Brötchen	schneiden
	Senf	
BIG-Dinner	Pommes Frites	fritieren: 10
	Hamburger	schneiden
		braten: 06
		würzen
	Ei	kochen: 07
	Salat	waschen
		schneiden
		würzen
	Essiggurke	waschen
		schneiden
	Ketchup	
Pizza	Pizza	backen: 10
Omelett	Omelett	braten: 07
	Spargel	waschen
		schneiden
		kochen: 10
	Salatgurke	waschen
		schneiden
Zunge	Zunge	waschen
		schneiden
		braten: 10
		würzen
	Zuckererbsen	waschen
		kochen: 06
	Reis	waschen
		kochen: 10
	Käsesoße	
Frikandeau	Frikandeau	schneiden
		braten: 10
		würzen
	Lauch	waschen
		schneiden
		kochen: 10
	Reis	waschen
		kochen: 10
	Jägersoße	
BIG's Bunny	Filet	schneiden
		backen: 10
		würzen
	Spargel	waschen
		schneiden
		kochen: 10
	Nudeln	waschen
		kochen: 06
	Heiße Soße	
Kotelett	Kotelett	schneiden
		braten: 10
		würzen
	Champignons	waschen
		schneiden
		braten: 07
	Zuckererbsen	waschen
		kochen: 06
	Kartoffeln	waschen
		schneiden
		kochen: 07
	Heiße Soße	
T-Bone	T-Bone	backen: 07
		schneiden
		würzen
	Spinat	waschen
		schneiden
		kochen: 10
	Salatgurke	waschen
		schneiden
	Kartoffeln	waschen
		schneiden
		kochen: 07
	Jägersoße	
Halbes Haenc.	Hähnchen	waschen
		schneiden
		backen: 07
		würzen
	Karotten	waschen
		schneiden
		kochen: 10
	Champignons	waschen
		schneiden
		braten: 07
	Kartoffeln	waschen
		schneiden
	Heiße Soße	kochen: 07

nes Gerichtes beginnt, den Pappkarton (da hat wohl der von Mc Donalds Pate gestanden) aus dem pinkfarbenen Spender ganz links in der Küche holt. Dies geschieht durch Drücken des Feuerknopfes und einer gleichzeitigen Joystickbewegung nach links.

Floyd deponiert die verschiedenen Zutaten in seinem Bauchkühlschrank. Allerdings kann er nicht mehr als vier Zutaten gleichzeitig in diesem internen Kühlschrank unterbringen. Anschließend müssen die Zutaten bearbeitet werden. Dazu fährt man Floyd vor das entsprechende Gerät und benutzt es, indem man den Feuerknopf drückt und den Joystick nach links bewegt. Mit dieser Kombination kriegt man auch die Schränke auf. Im linken Display sehen Sie die jeweiligen Geräte, an die Floyd aktuell herankann. Jedesmal, wenn das BIG-Zeichen auf dem Bildschirm aufleuchtet, können Sie mit Feuerknopf und Joystick nach links ein Gerät benutzen bzw. einen Schrank öffnen.

Achten Sie unbedingt darauf, daß sich der bewußte Pappkarton vor dem Bauch des kleinen Roboters befindet, wenn Sie Ihre Zutaten verarbeiten. Sonst steckt er sie nämlich fertig zubereitet in seinen Kühlschrank, und Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als das Ganze von dort in den Mülleimer zu befördern.

Den Pappkarton kriegt man in die richtige Stellung, indem man den Feuerknopf gedrückt hält und den Joystick nach rechts bewegt. Dies muß man unbedingt tun, bevor man mit Feuerknopf und Joystick nach links etwas zubereitet.

Doch nun zum Inhalt der beiden Schränke sowie zum Aufbau der Küchenzeile. Rechts neben dem Pappkarton-Spender befindet sich der Vorratsschrank. In sechs Etagen sind hier folgende Zutaten verstaut:

6. Etage: Glas, Glas, Glas, Glas
5. Etage: Spargel Salat, Champignons, Essiggurke
4. Etage: Zuckererbsen, Salatgurke, Zwiebelringe, Perlzwiebel
3. Etage: Lauch, Karotten, Tomate, Reis
2. Etage: Brötchen, Pommes Frites, Nudeln, Pizza
1. Etage: Kartoffeln, Spinat, Brötchen, Brötchen

Neben dem Vorratschrank befindet sich die Spüle. Wenn das BIG-Zeichen aufleuchtet, kann man mit Feuerknopf und Joystick nach links eine Zutat waschen. Das BIG-Zeichen leuchtet dann das nächste mal wieder auf, wenn man sich rechts neben dem Kühlschrank befindet. Hier befinden sich 4 Etagen mit folgenden Zutaten:

4. Etage: Käse, Ei, Omelette, Schinken
3. Etage: Fischfilet, Roastbeef, Hamburger, Frankfurter
2. Etage: Kotelett, Frikandeau, Hühnerkeule, Spießchen
1. Etage: Zunge, T-Bone, Filet, Hähnchen

Wieder rechts neben dem Kühlschrank befindet sich der Mülleimer. Dorthinein gehören alle falsch zusammengestellten Gerichte oder bereits zubereitete Nahrungsmittel, die aus Versehen im Floyd-eigenen Kühlschrank gelandet sind, da man immer genügend Platz in Floyds Bauch haben sollte. Als nächstes gibt es die Arbeitsplatte, auf der man die verschiedenen Zutaten bereiten kann. Dies muß immer dann geschehen, wenn im Rezeptbuch „schneiden" angegeben ist. Es folgt die Fritteuse, die man ebenfalls mit Feuerknopf und Joystick nach links nutzt. Hierbei muß auf die Uhr geachtet werden, die sich über der Arbeitsplatte befindet, da jeweils die „Koch-", „Back-" oder „Frittierzeit" vorgegeben ist (z.B. 10 für 10 Minuten). Neben der Fritteuse befindet sich ein Herd, daneben ein Backofen. Es folgen ein weiterer Herd sowie der zweite Backofen. Rechts davon befinden sich vier weitere Platten, auf denen gebraten werden kann. Dieses Gerät ist jeweils ein Stückchen weiter rechts noch zweimal vorhanden. Bei dem Andrang, der unter Umständen auf Floyd zukommt, ist dies auch unbedingt erforderlich. Es folgen dann so eine Art „Hängeflaschen" in denen sich wahlweise Mayonnaise, Ketchup oder Senf befindet. Rechts davon befinden sich Zapfhähne. Im ersten gibt's „Choke" (was immer das auch sein soll), beim zweiten Milchshake und am dritten Zapfhahn Wein.

Leider konnte ich die versprochene heiße Soße nirgends auftreiben. Das ist natürlich für die Kundschaft ausgesprochen schlecht. Vielleicht muß man ja alles zusammenmixen. Wundern würde mich das bei diesem „Fast-Food"-Fraß jedenfalls nicht! Die Gewürze befinden sich übrigens auf der Arbeitsplatte.

Es empfiehlt sich bei Geräten, die sehr eng beeinanderstehen, Floyd mit ganz kurzen Joystickbewegungen hin und herzuführen, da das BIG-Zeichen zum jeweiligen Gerät nicht aufleuchtet, wenn man ihn „in einem Zug" durch die Küche führt. Lediglich die Kamera (linkes Display) registriert alle Geräte, an denen Floyd vorbeigeht.

Während des Kopfnuß-Tests passierte es übrigens einmal, daß der hervorragend animierte Floyd sein „Mittelteil" verloren hat. Es verschwand ganz plötzlich, und nur noch der Kopf (den man übrigens immer noch in den imaginären Bauch einziehen konnte) sowie Arme und das Standbein waren zu sehen. Bei der nächsten „Tat" von Floyd war das Mittelteil dann allerdings wieder da. Das Kopfeinziehen ist übrigens sehr nützlich (man kann auch Floyd nach oben ausfahren), wenn die Kundschaft mit Mobilar um sich wirft. Floyd repariert sich zwar selbst, allerdings kann während der Reparaturzeit keine Aktion durchgeführt werden, so daß die Wartezeit für die übrigen Kunden noch länger wird. Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist, Floyd zu steuern und die BIG-Küchen zu einem großen Erfolg zu machen. Doch Sie können sicher sein – das ist noch Arbeit genug! Viel Spaß mit diesem von Idee, Grafik und Spielablauf begeisternden Spiel!

Martina Strack

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . .!!!

Auch heute gibt's wieder „HOT-STUFF" auf den folgenden Seiten. Pläne, hilfreiche Tips und die POKE-Ecke fehlen natürlich nicht. Ein besonderes Schmankerl habe ich diesmal für die C-64-User: Den Mogelschalter, doch dazu später mehr. Wer uns gerne schreiben möchte, hier ist unsere Anschrift: Tronic Verlag, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Vergeßt nicht, Euren Absender und System mit anzugeben. Und nun auf zum Computer, den Joystick in die Hand und FULL SPEED!

Stefan Swiergiel

Wer bei **RAID OVER MOSCOW** gerne eine bestimmte Sequenz üben möchte, dem helfen folgende Tastenkombinationen, die während der Weltkarte gedrückt werden müssen:

RUN/STOP und Q
= Raketensilos
RUN/STOP und Pfeil links
= Keml
RUN/STOP und 1
= Reaktorraum
RUN/STOP und 2
= Schluß

Auch für den zweiten Teil, **DESTINY KNIGHT – BARD'S TALE II**, gibt es einen hilfreichen Tip. Wozu mühsam all die guten Waffen und Ausrüstungsgegenstände erkämpfen, wenn es doch auch einfacher geht?
Zuerst geht man mit seiner Truppe in den Waffenshop, dann
1.) eine leere, vorher formatierte Diskette, einlegen;
2.) Option „Buy something" wählen,
und siehe da, plötzlich hat der Shop alle Gegenstände, die es im gesamten Spiel gibt. (nur mit „Forward" anschauen, da die Sachen sonst nicht richtig funktionieren!).

★★★★★★★★★★★★★★★★★

REVENGE OF MUTANT KAMELS: Nach dem Programmstart GOATS eingeben, und man befindet sich im Cheat-Modus. Die Screens können mit der Leertaste ganz einfach übersprungen werden.

Wer auf dem Planeten **XYLON-1** nicht klar kommt, gemeint ist das Arcade-Adventure ENIGMA FORCE, für den haben wir neben Tips auch einen Plan.

Zuerst die Queen Insectoid aufsuchen. Das macht man mit Sylk, da er nicht angegriffen wird. Wenn man die Queen gefunden hat, sagt Sylk „I see the Queen Insectoid" und „ She is loyal to the Empire". Nun werden auch die restlichen Mitglieder nicht angegriffen.

Nun den blauen Schlüssel holen, denn nach Öffnen der Tür gelangt man schneller in das Reptiloid-Gebiet.
Zoff wird mit dem blauen Magazin eliminiert, und dann kann man den Schlüssel von ihm nehmen.
Servina sollte das Tool-Kit ergattern, da sie als einzige damit umgehen und somit alle Türen öffnen kann. Nur die Tür zum Raumschiff läßt sich mit dem Zoff-Key öffnen. Den gelben Schlüssel und die gelbe Tür sind für den Spielverlauf unwichtig, also links liegen lassen. Wenn Servina beim Türöffnen mit dem Toolkit von einem Reptiloid erwischt wird, hört sie automatisch auf, die Tür weiter zu öffnen.

Das Enigma-Force-Team einzeln durch die Zoff-Tür führen, und man ist gerettet. Wenn man jetzt nochmals Feuer drückt, erscheint die (wohlverdiente) Abschlußgrafik.

Wer **SILENT SERVICE** und einen Atari ST besitzt, dem wurden bestimmt nach einer Weile die Convoys langweilig. Wenn Sie nun einen guten Diskettenmonitor besitzen (in unserem Fall ist es JOSHUA), dann können Sie sich nun endlich Ihre eigenen Convoys erstellen. Auf geht's.

1.) Formatieren Sie eine Diskette neu auf Single Sided (wichtig).

2.) Kopieren Sie von der Silent Service Diskette aus den Ordner / Scenario.Box/ die Convoys heraus, die Sie ändern wollen. Es gibt insgesamt sieben verschiedene Convoys: Convoy1.sec bis Convoy7.sec.

3.) Laden Sie Joshua und gehen in den Diskmonitor. Lesen Sie den Track zwei, Sektor 1 ein. Nun sehen Sie eine Menge Hex-Codes, aber keine Angst, es ist gar nicht so kompliziert, wie es aussieht.

4.) Falls Sie Convoy 1 gewählt haben, sehen Sie nun folgendes: In der ersten Zeile stehen einige (für uns unwichtige) Dinge, die aber nicht verändert werden dürfen! Erst ab der 6. Zeile wird es interessant. Dort steht:

```
6. Zeile: 00130003 72009680 72009680  00400008 1A391480
7. Zeile: 00130003 71C09680 71C09680  00400008 258C1020
             A        A        A         A        B
```

A steht für die Ortsangaben und darf nicht verändert werden.

B gibt die Schiffstypen an. Hier eine Liste, der möglichen Typen:

Schiff	Hex-Code	Besonderheiten
Carrier	2BFF4FC0	---
Destroyer	2CCD2840	---
Cruiser	3AFE7D80	---
Cargo S.	1A391480	4500t
Kaibokan	258C1020	---
Cargo S.	2A012A80	20 000t
Tanker	34021900	---
Troop S.	29033040	2000t
Troop S.	2C3A1100	2000t
Troop S.	21732140	10 000t

5.) Drücken Sie nun m (Modify). Gehen Sie mit dem Cursor auf B und drücken RETURN. Nun können Sie mit Hilfe der Schiffstypenliste einen neuen Convoy erstellen. Cursor: E, S, X, D

6.) Falls Sie mehr Schiffe in den Convoy einbauen wollen, dann gehen Sie mit dem Cursor auf Zeile 8 (immer noch bei Convoy 1), übernehmen alles, was in der Zeile 7 steht in Zeile 8. Nun kann der hintere Teil wieder beliebig verändert werden.

7.) Wenn Sie alles editiert haben, drücken Sie ESC und dann Y, damit der Track wieder zurückgeschrieben wird.

8.) Kopieren Sie nun den editierten Convoy wieder in den Ordner auf die Silent Service-Diskette.

Jetzt kann getestet und gespielt werden.

```
Tr:$02 Se:$01 Old Value: $00000000  New Value: $1a391480
0000 00000000 00000000 3FFF3FFF 002A0002 000401E0 01E00064 00580000 06085046
0020 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0040 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0060 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0080 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
00A0 00000000 00000000¹00130003 72009680 72009680 00400008 1A391480 00000000
00C0 00000000 00000000 00130003 71C09680 71C09680 00400008 258C1020 00000000
00E0 00000000 00000000²00130003 71C09680 71C09680 00400008 258C1020 00000000
0100 00000000 00000000 00130003 71C09680 71C09680 00400008 258C1020 00000000
0120 00000000 00000000 00013003 71C09680 71C09680 00400008 1A391480 00000000
0140 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0160 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0180 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
01A0 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
01C0 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
01E0 00000000 00000000 000A0000 60A51303 000A000A 6F800000 00009300 40080000
0000 ........?△?△.*.....`.d.X....PF.................................
0040 ................................................................
0080 ........................................r...r....@...9......
00C0 .............q@..q@...@..%.. ...................................
0100 ................................................................
0140 ................................................................
0180 ................................................................
01C0 ........................................`%......o.......@...
```

1. Convoy 1 ohne Veränderung (Original)
2. Neu dazugefügte Schiffe

Jetzt kommt die absolute Spielhilfe für den C-64. Befolgt die genaue Bauanleitung und Ihr werdet selbst die schwersten Spiele mit „links" schaffen.

FCS trickst Spiele aus...

Es ist schon erstaunlich, welche aussergewöhnlichen Effekte zwei Drähte und ein Schalter am Expansionsport des C64 erzielen können: Der "Mogelschalter"...

Wirkungsweise des "Mogelschalters":
Der "Mogelschalter" verzweigt beim Einschalten in die Interruptroutine des Betriebssystems. Im Klartext bedeutet das für den Anwender: Alle Programmabläufe, die nicht im Interrupt ausgeführt werden, werden sofort gestoppt. Dieses erweist sich bei den meisten Programmen als nützliche Pausefunktion. Bei einigen Spielen wird der "Mogelschalter" aber erst richtig seinem Namen gerecht. Als Beispiel: Man lade "Kung-Fu Master", starte das Spiel und schalte , wenn der Kämpfer loslaufen kann, den "Mogelschalter" ein. Der Kämpfer rast jetzt mit einer irren Geschwindigkeit los. Nach der siebten Säule schaltet man den "Mogelschalter" wieder ab und erreicht ohne größere Probleme die Treppe. Das rechtzeitige Ausschalten muß man allerdings etwas üben...
Bei "1942" sollte man ihn einschalten wenn die gegnerischen Flugzeuge kommen. Diese flimmern dann blitzartig über den Bildschirm und stellen keine Gefahr mehr dar. Danach wieder ausschalten und den gegnerischen Schüssen ausweichen (Auch dies hat man schnell raus.).

Einbau des "Mogelschalters":
Zuerst einmal: Der Eingriff in den C64 und das Löten darin erfordert Erfahrung und läßt jedwede Garantie von Seiten Commodores erlöschen.
Man suche sich zuerst zwei geeignete Stücke Kabel (ca. 15 cm lang) und einen möglichst langlebigen Ein-/Ausschalter sowie einen geeigneten Lötkolben (oder besser noch eine Lötstation!). Als erstes wird der Schalter angelötet. Wie gelötet wird, sollte man schon wissen, sonst - Finger weg! Dann den Computer von allen Verbindungen lösen (C64 ausschalten!) und aufschrauben (Schrauben gut weglegen!). Die Verbindung zur Tastatur und der LED Anschluss sind vorsichtig zu lösen (LED Stecker markieren!). Der Expansionsport liegt (Das sollte man auch schon wissen!) rechts oben auf der Platine. Die einzelnen Leitungen sind deutlich mit Nummern beziehungsweise Buchstaben gekennzeichnet. Uns interessieren davon nur die Nummer 1 (GND) und Nummer 4 (IRQ). Sie liegen links oben am Modulschacht (Was deutlich zu sehen sein sollte!) und dort müßen die Drahtenden angelötet werden (Einen Lötkolben dazu nur aufheizen und dann Stecker ziehen, da sonst die Chips Adventsdüfte verbreiten dürften!). Den Stecker dann nach draussen legen, den C64 wieder zusammenbauen und einschalten. Bleibt beim Einschalten der Text nebst Cursor weg, einfach Schalter umlegen - aha! Ansonsten bleibt nur noch zu sagen das der Betrieb des "Mogelschalters" (Nach dem Einbau!) keine Probleme mehr mit sich bringt...

Hier löten:

1 2 3 4 5

Die Red.: Der Einbau erfolgt auf eigene Gefahr!

1986 by FCS

Hier ein nützlicher Tip für **BARD'S TALE 1**, der auf dem C-64 und dem AMIGA funktioniert.

Wie jeder BT-Spieler sicherlich schon erkennen mußte, ist es nicht einfach, gerade am Anfang zu überleben. Mir ging es genauso. Ich habe deshalb in einigen Nächten ein sicheres Verfahren ausgeknobelt, mit dem man den Anfang locker übersteht. Der Schlüssel zum Erflog ist Geld und natürlich ein Barde mit Firehorn. Doch wie bekommt man beides?

1.) Eine Kopie der Original-Charakterdisk mit irgendeinem Backup anfertigen. Nun hat man also zwei Charakterdisks mit den Charakteren, die ja schon einige Ausrüstung bei sich tragen.

2.) Eine der beiden Disketten mit MIT markieren und die anderen mit OHNE (... Ausrüstung). Von der Charakterdisk MIT jetzt eine Gruppe von sechs Leuten laden (und zwar die mit der teursten Ausrüstung).

3.) Guild verlassen und im Shop alles an Ausrüstung verkaufen. Das Gold auf einem Spieler sammeln und den Shop wieder verlassen.

4.) Jetzt wieder in Guild und nun die Charakterdisk OHNE einlegen. Die Charaktere (außer dem mit Geld) mit „REMOVE" herausnehmen.

5.) Jetzt Charakterdisk MIT einlegen und ein- oder zweimal die Charakter auflisten lassen, damit die neue Disk erkannt wird. Tja, und jetzt einfach wieder die Charaktere laden, nur eben wieder mit der Ausrüstung.

Auf diese Weise lassen sich auch seltene Ausrüstungsgegenstände beliebig vermehren (man sollte sich einen Charakter anlegen, der genügend Firehörner bei sich hat, denn diese brauchen sich rasch auf). Ein Barde sollte mindestens in der Party sein (mit Firehorn versteht sich!). Für das Geld kauft man sich die optimale Ausrüstung. Man spielt immer schön Musik, um den AC zu senken und wenn man angegriffen wird, klotzt man voll mit dem Firehorn rein. Alles klar? Ach ja, man braucht, um die Charaktere abzuspeichern, nicht jedesmal das Programm zu verlassen. Es genügt, sie einmal mit „REMOVE" herauszunehmen und wieder zu laden, da bei „REMOVE" die Charaktere auf der Disk abgespeichert werden. Viel Spaß bei BARDS TALE!

Bei **TWINLY** (C-64) im Tielbild die Commodore-Taste, RUN/STOP, CTRL, Pfeil links, 1,2,3,4 und D zusammen drücken (ächz). Dann kann man mit dem Joystick in Port 2 das Level auswählen. Mit Fire wird gespielt...

****

Geben Sie bei **ZAXXON** im Titelbild RED ein und Sie haben unendlich Raumschiffe zur Verfügung.

****

Die Codes für **PARALLAX** lauten: STACK, JEVEL, PARCH, SALON, GLOBE

Hier ist die kürzeste Lösung von **OPERATION HONGKONG!** Osten, Gehe Wolkenkratzer, Herrn Scott, Süden, Osten, Osten, Gehe Su-Mao Press, Gebe Umschlag, Süden, Westen, Gehe Boot...

Die Codenamen für **FRANK BRUNO'S BOXING** auf dem Spectrum (diesmal funktionieren alle). Als Name bitte STC eingeben.

Canadian Crusher	IOCIIIOI0
Fling Flong Chop	IS6IIIMI0
Andra Puncheredov	IMAIIIKI0
Tribal Trouble	IQ4IIISI0
Frenchie	IK8IIIQI0
Ravioli Mafiosi	INBIIIOI0
Antipodeon Andy	IR5IIIMI0
Peter Perfect	IL9IIIKI0

Drückt man bei **TRAILBLAZER** auf dem C-64 SHIFT/LOCK, dann kann man während des Spielens Musik hören.

STARFIGHTER: POKE 2837,234 : POKE 2838,234

****

SPY HUNTER: POKE 13289,205

Heute gibt's besonders viele Pokes für den C-64

AVENGER:
POKE 6418,234 : POKE 6419,234 : POKE 6420,234 : POKE 6444,234 :
POKE 6445,234 : POKE 6446,234 : POKE 6476,234 : POKE 6477,234 :
POKE 6478,234 : SYS 11924

****

AIRWOLF: POKE 13473,255

****

ANCIPITAL: POKE 22743,57 : POKE 22744,57

****

ARCADIA: POKE 10930,234 : POKE 10915,234

****

BLUE THUNDER: POKE 9638,234 : POKE 9639,234

****

BOUNTY BOB: POKE 28463,173

****

CAVERNS OF KHAFKA: POKE 37803,234 : POKE 37804,234

FINAL CONQUEST:
POKE 23407,234 : POKE 23408,234 : POKE 23409,234 : POKE 23415,234
POKE 23416,234 : POKE 23417,234 : POKE 23423,234 : POKE 23424,234
POKE 23425,234

****

FLIP & FLOP: POKE 16505,0

****

GENESIS: POKE 19979,4 : POKE 19980,4

****

GRIDRUNNER: POKE 35869,173

****

HADES II: POKE 6871,234 : POKE 6872,234

****

JET SET WILLY II: POKE 20980,56 : POKE 20981,234

****

KOKO: POKE 16227,234 : POKE 35888,234

****

LASER STRIKE: POKE 16475,234 : POKE 16476,234 : POKE 16477,234

****

MONSTER ATTACK: POKE 19228,234 : POKE 19229,234

****

MONTY MOLE: POKE 39273,234 : POKE 39274,234

****

MUTANT CAMELS: POKE 11639,255

SKATE ROCK:
POKE 5097,197 : POKE 5113,197 : POKE 9989,197 und die Zeitabfrage fällt weg, und man bekommt unendlich Leben.

****

SPACE HARRIER:
Erst RESET, dann POKE 5834,234 : POKE 5835,234 : POKE 5836,234 : SYS 2128

****

CRAZY COMETS:
Nach dem Laden POKE 16187,120 : RUN oder nach dem Laden RUN, dann RESET und POKE 36888,120 : SYS 26386

****

XEVIOUS:
RESET, POKE 5605,76 : POKE 5606,31 : POKE 5607,22 oder POKE 5363,Anzahl der Leben. SYS 5000 zum Starten.

****

GALVAN:
RESET: POKE 30602,234 : POKE 30603,234 : POKE 30604,234 : SYS 12288

****

FLASH GORDON:
Wieder RESET, dann POKE 25903,234 : POKE 25904,234 : SYS 12288

****

1942:
Nachdem man das Programm mit RESET verlassen hat, kann man folgende POKEs einsetzen. POKE 3266,234 : POKE 3267,234 wird man unsterblich; mit POKE 52227,1-24 kann das Startlevel eingestellt werden.

MUTANTS:
Programm normal starten, dann RESET. POKE 14615,128 : SYS 4096 und dann kann man wieder weiterspielen.

****

BREAKTHRU:
Nach dem Laden POKE 6299,173 : RUN oder Laden, RUN, RESET und POKE 6604,173 : SYS 2560

****

BOMBO:
Laden, RESET, dann POKE 11745,140 : POKE 38644,255 : SYS 38610

****

INFILTRATOR:
POKE 5242,234 : POKE 5243,234 : POKE 5244,234 und es gibt keine Kontrollen mehr.

****

MERMAID MADNESS:
Um die Sprite-Kollisionsabfrage auszuschalten, zuerst ein RESET machen und folgendes Listing eingeben & starten.

```
FOR J=44928 TO 46976: POKE J,0: NEXT
FOR J=47232 TO 49024: POKE J,0: NEXT
```

Mit SYS 16384 starten, mit SYS 36872 kann man eine Melodie hören.

POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE

Hier gib's noch einmal Pokes für den C-64:

CLIFF HANGAR: POKE 5528,0

DRAGON'S LAIR 1:
Nach dem Laden POKE 5960,204 : RUN

DRAGON'S LAIR 2:
Nach dem Titel RESET, dann POKE 4112,234 : POKE 4113,234. Mit SYS 3072 wird das Spiel gestartet.

BULLDOG:
Zuerst RESET, dann POKE 11312,128 : SYS 2560

Und wieder ein Plan. Diesmal eine detaillierte Ausführung für das Action-Adventure **CAPTURED.**

ENDE

- Start
- Feinde (Verschiedene Bewegungsrichtungen)
- Leiter
- Bombe
- Stampfer
- Freimännchen
- Terminal
- Durchgang (kommt im Spiel mehrmals vor)
- Zwei Bilder sind an dieser Stelle miteinander verbunden
- (siehe 1)

Und für die mutigen Kämpfer bei **GREEN BERET** gibt's ein paar „Verhaltensregeln", mit denen man auch ohne POKE bis zum Ziel kommt!

1.) Es gibt insgesamt vier Level, jeder davon ist in verschieden schwere Zonen aufgeteilt.
2.) In der letzten Zone des ersten Levels empfiehlt es sich, die ersten Gruppen der Angreifer mit einem Flammenwerfer auszuschalten und dann erst selbst anzugreifen.
3.) Im zweiten Level (bei den Hunden) legt man sich beim Heulen der Sirene in die Mitte des Bildes auf den Boden und betätigt den Feuerknopf. Dann muß man nur noch hin und her rucken
4.) Für das dritte Level gibt es kein solches „Rezept", doch sollte man am Ende den Fahrersitz oder das Cockpit der Hubschrauber treffen.
5.) Die Panzerfaust wird spätestens im dritten Level unentbehrlich.
6.) Um sich eine Verschnaufspause zu gönnen, läßt man die Spielfigur springen und steuert dabei einen zweiten Joystick schräg nach oben. Dadurch bleibt das Sprite in der Luft hängen und die Gegner laufen darunter durch.
7.) Den Fallschrimspringer greift man selbst am besten von oben an. Es reicht, den Fallschirm zu treffen.
8.) Gegner, die von hinten kommen, immer zuerst abschießen, da diese eher ballern.
9.) Nie unter oder über Leitern stellen, da dort die Gegner hoch klettern.
10.) Vorsicht bei Panzerfaustträgern im 2.–4–Level, da diese manchmal weglaufen, sich dann aber umdrehen und wieder schießen.
11.) Bei Mörsern sollte man, wenn möglich, in der unteren Ebene bleiben.

Und hier gibt's noch einen Plan: Freunde von **WINNIE THE POOH** dürften nun keine Orientierungsschwierigkeiten mehr haben, oder?

HILL	PICNIC PLACE	NORTH POLE	TREE	ROCKS
KANGAS HOUSE	ROG	RABBITS GARDEN	RABBITS HOUSE	RABBITS HOUSE (HINTER) WINDOWS
POSHS THOUGHT FUL SPOT	PINE TREES	DEAD TREE	SIGN „CABRATS"	CHRISTOPH ROBINS TREE ▲
WINNIS HOUSE	PIT	LOG	OWLS HOUSE	TREES
DIGLET HOUSE	BUS 7	FOREST	ONE OF THE LONG LIEST SPOTS	GALLEON LAP
FLOODY PLACE	BRIDGE	CHRISTO-PHER ROBINS PLAYROOM	NICHTS	GEYORG HOUSE

OERM:
POKE 14864,0

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

SCARAB:
Wieder einmal RESET, dann folgendes Listing eingeben und starten:

```
FOR I=44928 TO 44992 : POKE I,0: NEXT
FOR I=46848 TO 46976 : POKE I,0: NEXT
FOR I=47360 TO 48000 : POKE I,0: NEXT
FOR I=48128 TO 48192 : POKE I,0: NEXT
FOR I=48256 TO 49088 : POKE I,0: NEXT
```

Mit SYS 2076 starten.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Abschließend noch ein kurzes Listing für **KNIGHTMARE** auf den MSX-Rechnern:

```
10 BLOAD „CAS:",R
20 BLOAD „CAS:„
30 POKE &H8B3C,0
40 DEFUSR=51200: X=USR(0)
```

Starten und nach dem Laden sind Sie unsterblich (jedenfalls beim Spielen...).

★ POKE-ECKE ★

c16chris

Zum Abschluß unserer heutigen „Pläne-Abteilung" gibt es eine Karte von einem Oldie (but Goldie). Gemeint ist **ALIEN 8** von Ultimate. Viel Spaß damit!

ALIEN 8

= ALIEN
= MINEN
= FLIEGENDE MINEN
= STEUERGERÄT FÜR ANTI-MINE
= ANTI-MINE
= BLITZE DIE SCHUBSEN
= ROBOTERMAUS
= MIESER ROBOTER DER VERFOLGT
= START
= TEILE ZUM ERLÖSEN DER ASTRONAUTEN
= RAUM WO ASTRONAUTEN SICH BEFINDEN UND WO DIE CRYNAUGHTS AKTIVIERT WERDEN MÜSSEN.

Selbstverständlich gibt es auch für den ATARI ST Tips und Tricks. Hier gibt's eine Hilfe für **SPACE QUEST.**

1.) Die Keycard, die man für den Aufzug zum unteren Level benötigt, findet man bei einem der Crewmitglieder (search for Sarien).

2.) Vom Reaktorraum aus muß das Tor geöffnet werden (press open bay door button).

3.) Das Cartridge, das man aus der Bibliothek holen muß, heißt „ASTRAL BODY". Um den Titel eingeben zu können, muß man auf den Bildschirm schauen (look screen).

4.) Im Vorraum zur Abflugstation muß man die Kleider wechseln. Die Tür wird vom Kontrollpult aus geöffnet.

5.) In der Abflugstation muß man das Rettungsschiff wiederum mittels eines Kontrollpults auf die Abflugfläche holen. Jetzt muß nur noch der Eingang des Schiffes gefunden werden (links). Mit „ENTER" betritt man die Kapsel. Anschnallen, Tür zu, Power gedrückt, und los geht's!

6.) Gleich nach dem Abflug die Taste „AUTO NAV" drücken. Einige Sekunden später nimmt die Radarkontrolle Ihrer Raumschiffkapsel einen Planeten wahr, der nun angeflogen wird.

7.) Nach der Landung abschnallen (unbolt belt), dann das Schiff verlassen (leave). Nun zwei mal nach Osten gehen und eine der Pflanzen abpflücken. Noch zwei mal nach Osten und den Pfad den Berg hinauf. Inzwischen dürfte Ihnen auch schon die Spinne auf den Fersen sein, die Ihnen aber, wenn Sie sich auf dem Pfad befinden, nicht mehr folgen kann. Den Pfad weiter und über die Brücke. Extrapunkte gibt es, wenn Sie den Stein so werfen (push rock), daß dieser die Spinne trifft und diese explodiert. Den Pfad weiter und weiter, bis Sie zu den zwei Ästen gelangen. Nun dazwischenstellen und mit dem Aufzug runter in die Höhlen.

8.) Im Vorraum zum Höhlensystem den Stein (rock) suchen, der hier versteckt ist; diesen nehmen und ins nächste Bild gehen.

9.) Unter dem Gitter befindet sich ein Polypenmonster, das Sie nur umgehen können, wenn Sie sich am oberen Rande des Gitters darüberbewegen.

10.) Die Tür öffnet man, wenn man den Stein aus dem Vorraum auf den Geysier legt (insert rock into geyser).

11.) Der Ausgang des nächsten Raumes liegt links hinter den Steinen versteckt.

Im nächsten Raum befinden sich dann Elektronik-Barrieren, die bis jetzt noch nicht überwunden werden konnten. Folgende Dinge sollten Sie bis zu diesem Punkt des Spieles mit sich tragen:

- Survival Kit
- Cartridge
- Plant
- Water Bottle
- Knife
- Keycard

So, GAME OVER for today! That's true, but I'll see you next time! Besonderen Dank an: Stefan Leko, Guido Poensgen, Leonardo da Vinci, Ralf Hessenius, FCS (more!), Jörg Trojan, Stefan Schmidt, SLS, Karsten Rüba, Horst Fischer, Stefan Falz, Thomas Ingrisch, Sven Haar und finally Holger Stücker.
Adieu denn,

Stefan

REISENDE IM WIND

NACH DEM FANTASTISCHEN COMIC VON F. BOURGEON

Es gibt Abenteuer, die kann man nicht erzählen. Man muß sie erleben.

DAS ORIGINAL IN DEUTSCH AUCH AUF DEM BILDSCHIRM

INCLUSIVE ORIGINAL COMIC

Vor Ausbruch der französischen Revolution erlebt der Sklavenhandel seine Blütezeit. HOEL, ein bretonischer Matrose, muß Frankreich fluchtartig verlassen, da er wegen Mordes gesucht wird. ISA, eine Abenteurerin, entpuppt sich als Komtess, deren Adelstitel mißbraucht wurde. Um ihre Ehre und ihren Stand wiederzuerringen, durchkreuzen sie die seltsame Welt des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Von den bretonischen Häfen bis zu den afrikanischen Küsten begegnen die REISENDEN IM WIND auf ihrer Suche nach Wahrheit verschiedenen fremden Kulturen und tausenden Gefahren.

Während der Kanonengefechte an Bord der FOUDROYANT werden sie endlich wissen, was Angst bedeutet.

In der Savanne, im tiefen Afrika begegnen sie wilden Raubtieren und werden eingeweiht in die Geheimnisse des Woodoo.

Sie kämpfen gegen die Intrigen skrupelloser geldgieriger Männer.

Dem nicht genug haben die Autoren eine hervorragende Grafik bewerkstelligt, die aufs Haar den Zeichnungen Bourgeons entspricht. Doch lassen Sie sich nicht allzusehr hinreißen, das könnte sich fatal auswirken.

INFOGRAMES

Licence Glénat Editions

3 MILLIONEN VERKAUFTE COMICS – EIN WELTBESTSELLER –

☐ Superbe hochauflösende Grafik, die aufs Haar den original Zeichnungen entspricht.

☐ Fenstertechnik

Erhältlich als Atari ST Disk (DM 89,95*), IBM Disk (DM 99,95*), Schneider CPC Cass (DM 69,95*) und Disk (DM 89,95*). Commodore Versionen in Kürze.

*unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Reisende im Wind noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ ________ Ort ____________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

ASM 5/87

c16chris

SCHACHECKE

Atari ST bietet Schach

TECHMATE ist ein neues Schachprogramm, welches, als Programm der Spitzenklasse apostrophiert, zunächst für den Atari ST erschienen ist. Das vom Hersteller **MICRODEAL** mitgelieferte Handbuch hat den großen Vorteil, daß der Text sowohl in Englisch als auch in Deutsch verfaßt wurde. Die Bedienung des Programms dürfte somit kein Problem darstellen. Die grafische Darstellung der Spielfiguren ist vorzüglich. Bis ins kleinste Detail wurden die Figuren den Originalen nachempfumden. Die Züge des Computers werden von einem Klingelzeichen und im Schlagfall von donnerndem, hallendem Krachen begleitet – letzteres ist meiner Meinung nach ein unangebrachter Effekt bei einem Schachprogramm, das ja vom Spieler höchste Konzentration erfordert.

Nach dem Laden erscheinen das Brett, das etwa zwei Drittel des Bildschirms einnimmt, die beiden Uhren (die obere für Schwarz, die untere für Weiß) und zwei Windows, die mit „Play" und „Quit" beschriftet sind. Um den Computer zur Partie aufzufordern, muß „Play" angeklickt werden. Tut man dies nicht, so kann man sowohl die schwarzen als auch die weißen Figuren bewegen. Die Züge werden mit der Maus eingegeben. Hierbei wird zunächst die zu ziehende Figur und dann das gewünschte Feld mit der linken Taste der Maus angeklickt. Hat man versehentlich eine andere als die gewünschte Figur angewählt, so kann man diese Entscheidung zurücknehmen, indem man den Cursor nochmals auf die irrtümlich angeklickte Figur bewegt und nun die rechte Taste der Maus drückt. Das vorher rot gefärbte Feld wird nun wieder seine ursprüngliche Farbe annehmen, und der neue Zug kann vorgenommen werden. Auch bereits ausgeführte Züge können zurückgenommen werden; hierzu wählt man mit dem Cursor das „Stop"-Feld an, das alternativ zum „Quit"-Window erscheint, um den Cursor anschließend auf ein freies, nicht von einer Figur besetztes Feld des Schachbretts zu führen. Jeder Druck auf die rechte Taste der Maus bedeutet nun die Zurücknahme eines Zugs.
Die Uhren können (stufenlos) von einer bis zu 9999 Sekunden eingestellt werden. Abhängig von der Bedenkzeit ist natürlich auch die Spielstärke des Programms. Für einen durchschnittlichen Spieler empfiehlt es sich, dem Computer nicht mehr als 15 bis maximal 20 Sekunden Zeit zu lassen, um seine Züge zu überrechnen.
Die Eröffnungsbibliothek des Programms ist überaus umfangreich – Sie werden überrascht sein! Neben Problemlösungen bietet TECHMATE zahlreiche weitere Optionen; die Rochade (bei der großen Rochade bewegen Sie den König von e1 auf c1, bei der kleinen Rochade von e1 auf g1; der Turm wird dann automatisch gesetzt) ist ebenso selbstverständlich wie En Passant. Hierbei genügt es, den Bauern auf das diagonal vor ihm liegende Feld zu ziehen; der gegnerische Bauer wird dann das Feld räumen.
Grafisch sehr schön dargestellt ist die Bauernumwandlung: Hat Ihr Bauer die entsprechende Position erreicht, so erscheint am rechten Bildschirmrand eine Leiste mit den vier zur Verfügung stehenden Figuren. Hieraus können Sie nun mittels der Maus die gewünschte Figur auswählen.
Bei einer ersten Betrachtung hinterließ CHECKMATE einen recht spielstarken Eindruck; ob es aber mit so ausgefeilten Programmen, wie etwa *Chessmaster* oder *Psion Chess* mithalten kann, wird sich zeigen, wenn es auf einen wirklich ernstzunehmenden Gegner trifft. Eine Teilnahme des Programms an unserem ASM-Schachturnier ist für eine der nächsten Ausgaben vorgesehen.

Bernd Zimmermann

Programm: TECHMATE, **System:** Atari St, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Post Box 68, St. Austell PL25 4YB, England, **Bezugsquelle:** U.a. Profisoft, Osnabrück.

Wieder einmal ist es soweit: Das inzwischen so beliebte Schachturnier kann fortgesetzt werden. Auch diesmal möchte ich mich wieder bei den Lesern für die zahlreichen Zuschriften und Programmeinsendungen bedanken. Insbesondere möchte ich den Firmen Micro Händler, Microdeal und der neuen Firma Galactic für die Zusendung der neuen Schachprogramme CHECKMATE (ST), TECHMATE (ST) und GALACTIC-CHESS (ST) danken. Damit ist die Teilnahme des ATARI ST in unserem Schachturnier erst einmal einige Monate gesichert. Obwohl inzwischen zahlreiche Gegner darauf brennen, gegeneinander anzutreten, suchen wir immer noch weitere Programme für unseren Wettkampf. Insbesondere werden noch Programme für die Computersysteme AMIGA, CPC, ATARI 800, C16 gesucht, da sich hier bisher noch wenig zeigte. Haben diese Computer Angst ?

Es ist sicherlich verständlich, daß wir nicht alle Programme gleichzeitig gegeneinander antreten lassen können. Deshalb bitte ich den ein oder anderen Programmeinsender um etwas Geduld.

Frank Brall

Welche Programme können teilnehmen?

**Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein:
C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON, AMIGA.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.**

Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.

Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

c16chris

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM PC
Colossus 4.0	Spectrum	Chessmaster 2000	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	IBM PC

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist im Augenblick das Programm Chessmaster 2000 für den IBM-PC, da es beim letzten Mal in einem dramatischen Kampf die Spectrum-Version von Colossus 4.0 besiegte.

Vorstellung der Gegner

Der Champion: Chessmaster 2000 (IBM)

CHESSMASTER, so heißt ein neues Schachprogramm für den IBM-PC. Dieses Programm existiert schon seit einiger Zeit für die Computertypen Apple II, Apple Macintosh, Commodore 64/128, Atari sowie für den neuen Commodore AMIGA. Wie fast alle neuen Schachprogramme unterscheidet sich das Programm weniger in der Spielstärke, sondern vielmehr im Bedienerkomfort von älteren Schachprogrammen. Selbst die komfortablen Programme COLOSSUS und TURBO-Schach müssen bei der Darstellung sowie den zahlreichen Funktionen von CHESSMASTER 2000 etwas neidisch werden.

Besonders die dreidimensionale Darstellung wirkt bei CHESSMASTER wesentlich realistischer und klarer als bei anderen Programmen, zumindest bei der 16-Bit-Version von CHESSMASTER. Bei den kleineren Rechnern, welche natürlich auch eine schwächere Auflösung besitzen, ist jedoch der Übersicht halber die zweidimensionale Darstellung sicherlich angebrachter. Im Gegensatz zu vielen anderen Schachprogrammen besitzt CHESSMASTER eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche. Das bedeutet, daß sich neben dem Schachbrett noch Hilfsbildschirme, Bewertungsnoten oder ähnliches in Form eines Fensters einblenden lassen. Die einzelnen Funktionen, wie 2D/3D-Umschaltung, Leveleinstellung, Seitenwechsel oder ähnliches lassen sich entweder über ein komfortables Pull-down-Menü aufrufen und verändern, oder direkt über eine CTRL-Sequenz aktivieren. An Funktionen bietet CHESSMASTER 2000 eigentlich alles, was sich der Schachfreund nur denken kann. Schachuhr, eigene Stellungen, Schachprobleme, Zugzurücknahme oder -vorspielen sind natürlich Standard und brauchen nicht näher erläutert zu werden. Die Zugeingabe läßt sich wie bei Colossus entweder über Koordinateneingabe oder direkt per Cursortasten vornehmen. CHESSMASTER bietet insgesamt 12 verschiedene Spielstufen, welche sich natürlich in der Bedenkzeit auswirken. Interessant ist hier, daß nicht die Bedenkzeit eines Zuges angegeben ist, sondern die Anzahl der Züge pro Zeiteinheit. Weiterhin kann der Level durch die Einstellung EASYMODE, NORMALMODE oder BESTMOVE noch zusätzlich beeinflußt werden. Bei der Einstellung BESTMOVE wird immer nur der am besten beurteilte Zug von CHESSMASTER ausgeführt. Im NORMALMODE entscheidet ein Zufallsgenerator unter den besten Zügen, welcher nun schließlich ausgeführt wird. Durch das Aktivieren des Eröffnungsbuches läßt sich die Spielstärke des Programmes noch um einiges erhöhen.

Ein Turnier mit CHESSMASTER wird zum wahren Vergnügen, denn alle Züge werden mit einer fast schon lustigen Musiksequenz kommentiert. So ist es beinahe möglich, am Klang der Musik zu erkennen, welcher Zug nun ausgeführt wurde. Neben der Programmdokumentation gehört zum Lieferumfang von CHESSMASTER eine Diskette mit 100 abgespeicherten Turnieren. Ein weiteres Handbuch dokumentiert jede der abgelegten Partien in Stichpunkten.

Alles in allem handelt es sich bei CHESSMASTER um ein sehr komfortables Schachprogramm, mit dem das Schachspiel zum Vergnügen wird. Wie stark das Programm allerdings ist, wird sich im nachfolgenden Turnier zeigen. *Frank Brall*

Programm: Chessmaster 2000. **System:** IBM, Apple II, Macintosh, C-64, Amiga, Atari. **Hersteller:** The Software Toolworks, One Toolworks Plaza, 13557 Ventura Boulevard, Sherman Oaks, CA 91423. **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln.

Der Herausforderer: Psion Chess (PC)

Es gab bisher noch kein Schachprogramm, bei welchem mehr Gerüchte im Umlauf waren als bei PSION CHESS (PC). Schon bevor das Programm auf den Markt kam, sprach man davon mit Begriffen wie SUPER, UNSCHLAGBAR und ähnlichen Worten des Lobes. Wem der Name Richard Lang etwas sagt, der wird verstehen, warum soviel Vertrauen in dieses Programm gesetzt wird.

Richard Lang gehört zu den besten Schachprogrammierern der Welt. Die berühmten Schachcomputer der Mephisto-Serie, welche bei der Weltmeisterschaft 1985 die ersten 3 Plätze belegten, wurden von Richard Lang programmiert. Nach dem riesigen Erfolg dieses Schachcomputers, versucht nun Richard Lang mit dem Programm **PSION CHESS** auch auf den Microcomputern einen neuen Rekord zu schaffen. Dieses Programm gibt es zwar bereits seit längerem auf den Computertypen Sinclair QL und Apple Macintosh, die neuste und stärkste Version dürfte jedoch die IBM-Version darstellen.

Wie heute bei den meisten Schachprogrammen üblich, erlaubt auch PSION-CHESS zwischen einer 2D- und 3D-Darstellung zu wählen. Die 3D-Darstellung überzeugt durch Ihre hervorragende und klare Darstellung der Figuren, was allerdings nicht verwunderlich ist, denn Psion QL führte die 3D Darstellung erstmalig ein. Da diese Darstellung den gesamten Bereich des Bildschirmes ausnutzt, werden neben der Grafik keine weiteren Optionen, Züge oder ähnliches angezeigt. Die 2D-Darstellung, welche nach meinem Geschmack etwas zu klein geraten ist, wird durch die Anzeige der Zugfolge sowie den möglichen Optionen unterstützt. Besonders ansprechend ist in beiden Darstellungsarten die Bewegung der Figuren gelungen. Wie von Geisterhand bewegen sich diese gleichmäßig über das Spielfeld. Die Zugeingabe erfolgt leider nur per Cursortasten. Eine Koordinateneingabe ist leider nicht möglich, was das Nachspielen von abgedruckten Zugfolgen etwas erschwert.

ren Schachprogrammen erlaubt PSION nicht die stufenlose Einstellung der Bedenkzeit sondern lediglich die Wahl eines entsprechenden Levels:

Level 0: Anfänger-Modus, Bedenkzeit unter 2 Sekunden
Level 1: 2 Sekunden Bedenkzeit
Level 2: 4 Sekunden Bedenkzeit
Level 3: 6 Sekunden Bedenkzeit
Level 4: 15 Sekunden Bedenkzeit
Level 5: 30 Sekunden Bedenkzeit
Level 6: 45 Sekunden Bedenkzeit
Level 7: 1 Minute Bedenkzeit
Level 8: 1.5 Minuten Bedenkzeit
Level 9: 2 Minuten Bedenkzeit
Level 10: 3 Minuten Bedenkzeit
Level 11: 4 Minuten Bedenkzeit
Level 12: Gleiche Zeit wie Gegenspieler
Level 13: Schachprobleme, Mattsuche (unbegrenzt)

Bei einigen Turnieren gegen

c16chris

„menschliche" Spieler, zeigte sich das Programm wie vermutet sehr spielstark. Insbesondere bei Bedenkzeiten ab 15 Sekunden konnten wir Amateur-Spieler nicht mehr mithalten. Wie das Programm allerdings gegen das spielstarke Chessmaster aussehen wird, werden wir später sehen. Übrigens, auch der Anfänger braucht keine Angst zu bekommen, denn in Stufe 0 paßt sich das Programm in seiner Spielstärke dem Gegner an.
An Komfort bietet das Programm eigentlich alles, was sich der Schachfreund nur denken kann. Schachuhr, Seitenwechsel, Zug vorwärts, Zug rückwärts sind nur einige Standard-Funktionen. Relativ selten sind die Optionen AUSDRUCK, HANDICAP und ODER. Die Option AUSDRUCK erlaubt das Protokollieren des Turniers auf Drucker. Mit HANDICAP kann man wählen, ob die Bedenkzeit des Spielers vom Programm genutzt werden soll, um weitere Stellungen zu berechnen. Die Funktion ODER nimmt den letzten Zug des Computers zurück und setzt dafür den nächstbesten in der Bewertungsliste. Neben dem Spiel gegen den Computer kann PSION auch als Schiedsrichter eingesetzt werden. Das bedeutet, daß zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten können und PSION lediglich als intelligentes Schachbrett benutzen.
Wie inzwischen üblich wird auch PSION CHESS mit 50 bekannten Turnieren zum Nachspielen geliefert. Durch die Option PARTIEN läßt sich jederzeit ein solches oder eine neue Partie abrufen oder abspeichern. Das Handbuch, welches in Deutsch und Englisch geschrieben ist, gibt genauer über die einzelnen Partien und deren Gegner Auskunft.
Alles in allem gehört PSION nicht nur zu den spielstärksten Schachprogrammen sondern auch zu den komfortabelsten auf dem Markt. *Frank Brall*

Programm: PSION CHESS, **System:** IBM-PC, Sinclair QL, Apple Macintosh, **Hersteller:** PSION, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Kreisstr. 21a, 4600 Dortmund 30

Das zwölfte Turnier:

CHESSMASTER 2000 (IBM) gegen PSION (IBM)

Mittlerweile ist es soweit, die kleinen 8-Bit-Rechner sind diesmal nicht mehr in unserem Turnier vertreten. Da Schachprogramme sehr stark von der Verarbeitunggeschwindigkeit des Microprozessors abhängig sind, ist zu befürchten, daß ein 8-Bit-Rechner wohl kaum noch ASM – Champion werden kann. Ob diese Behauptung zutrifft, wird sich in den nächsten Turnieren zeigen, denn einige 8-Bit-Computer haben sich bereits angemeldet.
Diesmal hat CHESSMASTER keinen geringeren als PSION zum Gegner ausgesucht. Daß mit PSION CHESS nicht zu spaßen ist, kann sicherlich der oben abgedruckten Vorstellung entnommen werden. Alleine der berühmte Name des Programmierers „Richard Lang", welcher bereits mit den Schachprogrammen in den Mephisto-Schachcomputern Maßstäbe gesetzt hat, beeinflußte diesmal unsere Wetten enorm. Die Redaktion war einstimmig der Meinung, daß CHESSMASTER 2000 keine Chance gegen PSION haben würde, schließlich hat es im letzten Turnier nur mit Glück den Zweikampf gegen das Spectrum-Programm COLOSSUS 4.0 gewonnen.
Wie immer sorgten wir auch diesmal wieder für gleiche Spielbedingungen. Das Programm CHESSMASTER wurde auf 40 Züge pro Minute eingestellt und hatte somit eine mittlere Bedenkzeit von 15 Sekunden pro Zug. Bei PSION wurde Niveau vier gewählt, was ebenfalls einer Bedenkzeit von 15 Sekunden entspricht. Selbstverständlich verwendeten wir bei PSION den Turniermodus, was bedeutet, daß die Bedenkzeit des Gegners ebenfalls genutzt wird, denn auch Chessmaster nutzt die Bedenkzeit des Gegners aus.
Das erste Spiel wurde von Chessmaster mit dem Bauernzug C2-C4 eröffnet. Da beide Gegner mit einer umfangreichen Eröffnungsbibiliothek ausgestattet waren, benötigten diese kaum Bedenkzeit für die ersten Züge. In den nächsten Zügen fiel auf, daß PSION erheblich schneller reagierte als sein Gegner Chessmaster. Dies wunderte allerdings keinen von uns, denn wir waren der Meinung, PSION hat die Situation voll im Griff. Leider mußten wir im weiteren Verlauf des Spieles immer wieder feststellen, daß wir mit unserer Meinung nicht ganz richtig lagen. Zwar versuchte PSION mit angreifenden Figuren den Gegner zu beeindrucken, konnte jedoch seine Atacken nicht richtig anbringen. Obwohl es PSION schon in den ersten Zügen gelang, seinen Gegner ins Schach zu setzen, verschlechterte PSION seine Stellung zusehends. CHESSMASTER reagierte auf die Angriffe mit geziehlten und offensichtlich auch überlegten Schlagzügen. Im weiteren Spielverlauf verlor PSION viele wichtige Figuren, dagegen konnte CHESSMASTER seine Stellung mehr und mehr stabilisieren. Obwohl wir mittlerweile alle sahen, daß PSION keine Chance gegen CHESSMASTER hatte, hofften wir dennoch auf die Wende.
Die Wende kam nicht mehr, CHESSMASTER setzte PSION im 58. Zug Schachmatt. Damit hatte wirklich keiner gerechnet, schließlich stammt PSION doch von Richard Lang, dem Programmierer des Weltmeister's MEPHISTO.
Im Rückspiel wählten wir die gleichen Bedingungen, ließen jedoch diesmal PSION das Spiel beginnen. Auch hier zeichnete sich ab, daß CHESSMASTER einfach überlegt handelte und PSION keine Chance hatte. Bereits nach 37 Zügen wurde PSION durch Schachmatt besiegt. Obwohl PSION in der Endphase beider Spiele die gesamte Bedenkzeit nutzte, manchmal sogar überzog, konnte es in keiner Situation zur Gefahr für CHESSMASTER werden.

Ehrlich gesagt, ich bin gespannt, ob überhaupt noch ein Schachprogramm in der Lage ist, CHESSMASTER zu bezwingen. Wir werden es sehen!
Frank Brall

CHESSMASTER 2000 bleibt unser Champion

Lieber Schachfreund ! Natürlich präsentieren wir auch diesmal wieder die Zugfolge zum Nachspielen der Partie. Da beide Spiele der Kontrahenten sehr interessant waren, drucken wir beide Zugfolgen ab. Hier das Original-Protokoll von PSION:

1. Partie

Chessmaster	Psion
C2-C4	G8-F6
B1-C3	E7-E6
D2-D4	F8-B4
C1-G5	C7-C5
E2-E4	C5XD4
D1XD4	B8-C6
D4-D3	H7-H6
G5-E3	C6-E5
D3-D4	D8-C7
G1-F3	E5XF3+
G2XF3	E6-E5
D4-D3	B4XC3+
D3XC3	D7-D6
H1-G1	H8-H7
E1-C1	C8-E6
C1-B1	B7-B6
F1-E2	A8-D8
C3-D3	H6-H5
F3-F4	E6-G4
F2-F3	G4-H3
F4XE5	D6XE5
D3XD8+	C7XD8
D1XD8+	E8XD8
G1-G5	F6-D7
F3-F4	E5XF4
E3XF4	H5-H4
G5-G1	D7-C5
G1-D1+	D8-E7
E4-E5	H3-F5+
B1-A1	F5-C2
D1-D2	C5-E6
D2XC2	E6XF4
E2-F3	E7-E6
C4-C5	E6XE5
C5-C6	H7-H8
C6-C7	F4-E6
C7-C8 D	H8XC8
C2XC8	E5-F4
F3-D5	F4-E5
D5XE6	E5XE6
C8-C7	A7-A5
C7-C6+	E6-D5
C6XB6	D5-E5
B6-B5+	E5-E6
B5XA5	F7-F6
A2-A4	F6-F5
A5-A6+	E6-F7
A4-A5	F5-F4
A6-C6	F4-F3
A5-A6	F3-F2
C6-C1	G7-G5
A6-A7	G5-G4
A7-A8 D	F7-G6
A8-E4+	G6-G5
C1-C5+	G5-H6
C5-C6+	H6-G7
E4-E7+	G7-G8
C6-C8 MATT	

2. Partie

Psion	Chessmaster
E2-E4	C7-C5
G1-F3	D7-D6
D2-D4	G8-F6
B1-C3	C5XD4
F3XD4	A7-A6
F1-C4	E7-E6
C4-B3	B7-B5
E1-G1	F8-E7
A2-A3	E8-G8
D1-E2	E6-E5
D4-F3	B8-C6
F1-D1	C8-B7
E2-D3	A8-C8
C1-E3	D8-D7
H2-H3	H7-H6
E3-B6	E7-D8
B6XD8	F8XD8
D1-D2	B5-B4
C3-D5	F6XD5
E4XD5	C6-A5
A3XB4	A5XB3
D3XB3	D8-E8
C2-C4	E8-E7
B3-C2	E5-E4
F3-E1	E7-E5
C2-B3	D7-C7
D2-D4	F7-F5
B3-G3	C7-B6
E1-C2	B7XD5
B2-B3	D5-F7
A1-D1	C8-C6
G3-F4	G8-H8
C4-C5	D6XC5
D4-D7	C5XB4
F4XE5	C6XC2
D7XF7	B6XF2+
G1-H1	F2XG2 ++Matt

c16chris

Die Besten für den C64 - z.B.:

Agent Orange K31. Bomb Jack II 35d/22d. Up Periscope D50. Tag Team Wrestling 36/24. Murder on the Atlantic 53/36. Sailing 45/35. Consultant D85. Cosmic Shock Absorber 41d/28d. Die Urkunde 53d/45d. DoubleTake 31d/21d. 5th Axis 45/29. Gauntlet II 36/24. In the Eagles Nest 39/28. The Pirates Tale K21. Leviathan 35/27d. Mutants 31d/21d. PHM Pegasus 45/35. President 45/31. Last Ninja 53/36. Roadwar 2000 D49. Sidney Affair 45/31. Sword of the Samurai 41/29. The Pawn D53. Top Gun 41d/29d. USAAF D99. Monopoly 45/39. Indoor Sports 45/27. Gettysburg D88. Delta K31. 221 Baker Street D41. Leif Erikson 28/21. The Great Escape 41/28. Murder of Miami K21. Kampfgruppe D56. Robot Racals D71. SOS K19. Short Circuit 31d/21d. Shard of Spring D59. Hopeless 42/28. Nosferatu K31. Saigon 41/29. Insp. Gadget 41/28. Headcoach 45/31. Masters of the Universe II (Adv.) 36/25. Hollywood Hijinx D81. Cross Check 48/45. Submarine D41. Tonic D35. Archers K31. Elevator Action 39/24. Vera Cruz Affair 45/29. Star Raiders II 45/27. und viele andere mehr!
(d = dtsch.Anltg) D/K = Disketten-/Kassetten-Version)

Spiele und Programme für C64, 800XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer. Fordern Sie die Liste für Ihr Gerät an!

FUNTASTIC ComputerWare

D 8000 München 5. Postfach 140209. Telefon 089-2609593

Suche Tauschpartner. Habe stets neue Spiele da, von überall: Gunship, Judge Dreed ... Falls interessiert:
Markovic Zeljko,
Hofgut Entenfang,
6484 Birstein oder
06054/1421.
Nur Disk!!!

Suche zuverlässige Tauschpartner für C-64. Habe z. B. (Paperboy, Yie Are 2, Ghosts 'n Goblins (Data) Liste an:
Markus Freund,
Georg-Schäfer-Str. 70,
8603 Ebern.
Keine Anrufe!!!

Vergleichen Sie die Preise, denn Top-Software zu Top-Preisen gibt es nur bei USS Software-Eilversand

C-16/+4			C-64		
Ghost'n Goblins	C	19,95	Dragons Lair II	C	29,90
Karate King	C	19,95	Firelord	C	22,90
Kikstart	C	9,90	Firelord	D	31,90
Pin Point	C	18,96	Fist II	C	31,90
Saboteur (64K/+4)	C	27,90	Gauntlet	C	31,90
Scooby-Doo	C	24,90	Gauntlet	D	44,90
Spiderman	C	9,95	Sky Runner	D	34,95
Trailblazer	C	19,95	Terra Cresta	D	31,90
Turbo Tape	C	18,95	World Games	C	33,90
Tutti Frutti	C	9,90	World Games	D	44,90

C = Cassette D = Diskette

Ihre Bestellung können Sie noch heute einfach telefonisch aufgeben oder fordern Sie kostenlos Informationsmaterial an!

USS Markstraße 196 · 4904 Enger
Telefon (0 52 24) 53 16

TAUSCHE

Hey Leute! Tausche Top-Spiele! Schickt Eure Angebote an:
Stefan Spindler,
Hagstolz 14,
7141 Oberstenfeld
PS. Kaufe auch ein paar Spiele! z. B. Formula One Simulator!

* **Tausch/Ankauf/Verkauf** von C-64/128 Spielen! Liste etc. an
Christian von Lehmden,
Uhlenfeld 26,
4700 Hamm 4
nur Tape (!)
* Nur gute und neue Spiele/Utilities

Wer tauscht Spiele mit mir? Habe Spiele wie: Heart of Africa usw. Suche Reise ins Labyrinth usw. Listen an
Markus Frowein,
5630 Remscheid,
Sensburger Str. 38 (nur C-64 Disk)

Suche Tauschpartner für CPC-Soft
Schickt Eure Listen an:
Christoph Heine,
Kohlrauschstr. 19,
4450 Lingen,
Tel. 0591/7862
Antworte garantiert!

Suche Tauschpartner für C-64 Games. Listen an:
Sven Grapp,
Potsdamerstr. 12,
3003 Ronnenberg
Ich besitze z. B. Antiriad, Destroyer, Ext. Leaderboard, Labyrinth ... Ich suche: Silent Serv. the Big deal, Star Treck, Blood'n Gut. Dragon's Lair II, Aliens ...
*** Nur Disk-

Suche Tauschpartner! Brand-new Stuff! Disks u. Listen an:
TL PLK A 053131
7180 Crailsheim

Suche Tauschpartner für neue und alte Games (u.a. Kriegs + Strategie) Listen an:
Postlagernd
Peter Bock
7180 Crailsheim

Tausche oder verkaufe Topgames auch für Einsteiger für C-64/nur Disk
Tel. 09231/72440 ab 14 Uhr.

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe Top-Games alles aus USA, GB!!! Melden bei:
Michael Thiel,
Th.-Heuss.-Str. 21.
3180 Wolfsburg 1,
Tel. 05361/74568.
Greets to: FCS, TMG, Megaforce, Rad, Mad

Tausche und verkaufe Top Games für C-64 (Disk/Tape). Auch für Anfänger. Keine Listen. Melden bei:
Y. Timmermans,
Pierre Kempstraat 45,
6074 CN Melick (Holland)
Tel. 04752/4044

Suche zuverlässige Tauschpartner für Software nur CPC 464 (Tape/Disk) Liste an
Manuel Koch,
Allmendweg 188
CH-5635 Rickenbach (Schweiz)

CONTACT-Markt

Glass House Games

Englische Ware!
Schottische Preise!
Deutscher Service!

Alfred Heinrich Itter
Glass House Games
Postfach 1202
3582 Felsberg
Tel.: 05662/4513

SPECTRUM	(Kassette)
Grange Hill	30 DM
Butch Hard Guy	24 DM
Hardball	27 DM
Space Harrier	24 DM
Vampire	8 DM
Nether Earth	30 DM
Contact Sam Cruise	26 DM
Dragon's Lair II	26 DM
Glass	8 DM
Footballer of the Year	26 DM
Impossaball	29 DM
Mutamts	29 DM
Serf's Tale	8 DM
Shadow Skimmer	29 DM
Starglider	30 DM
Uchi Mata	29 DM
30 Games	30 DM

SCHNEIDER PC & IBM (Kompatible Disks)	
Database Manager	90 DM
Word Perfect Junior	290 DM
Mindreader Executive	140 DM
Cyrus II Chess	60 DM
Winter Games	60 DM
Summer Games II	60 DM
Silent Service	60 DM

Weitere Schneider-PC bzw. IBM (und Kompatible)-Software auf Anfrage!

SCHNEIDER PC&IBM (und KOMPATIBLE)	(Disks)
Boulderdash I oder II	32 DM
Silent Service	75 DM
Solo Flight	62 DM
Starglider	62 DM
Fleet Street Editor	520 DM

Weitere Schneider-PC bzw. IBM (und Kompatible)-Software auf Anfrage!

COMMODORE 64	Kass./Disk.
Colleen Music Compendium	–/90 DM
Repton 3	32/47 DM
Speech	32/38 DM
The Legend of Sindbad	32/38 DM
Short Circuit	27/45 DM
Empire of Kahn	8/– DM
Leviathan	32/47 DM
The Pawn	–/56 DM
Boulderdash Constr. Kit	–/47 DM

SCHNEIDER	Kass./Disk.
ROM-Box (Modul)	130 DM
Annals of Rome	42/56 DM
International Karate	–/47 DM
The Pawn	62/– DM
Starglider	47/– DM

BBC/ELECTRON	Kass./Disk.
Repton 3	32/47 DM

ATARI ST	Disks
Starglider	75 DM
C-Compiler	62 DM

Sinclair QL	Disks
Lattice C Compiler	300 DM

Überzeugt? Na, logo! Dann fordert doch einfach unsere Preisliste an (gegen 1,30 DM in Briefmarken), und ab geht die Post an GLASS HOUSE GAMES!

Übrigens: GLASS HOUSE-Preise sind Endverkaufspreise (inklusive Porto und Verpackung). Ihr zahlt bei Vorauskasse (Scheck, bar oder per Überweisung) **keine** weitere Kohle, kapito! Hier unsere Bankverbindung: Stadtsparkasse Felsberg, BLZ 52051555, Konto-Nr. 347765. Achtung! Adresse und Computersystem bitte deutlich angeben!

MSX - MSX - MSX - MSX - MSX
Für MSX 1 habe Top Programme nur 3,5 Zoll Disk. Schreibt an
K. Gerngroß,
Käfertalerstr. 35, D-6800 Mannheim 1.
Es wird jede Anfrage beantwortet!

ACHTUNG C-64!!
Suche Tauschpartner habe Topgames! Listen an: Peter Berger,
Marler Str. 173, 4650 Gelsenkirchen
Antworte garantiert!

Suche zuverlässige Tauschpartner für Software C-64. Habe Gauntlet 1 u. 2, Aliens, Avenger. Schreib an
Reiner Asmussen,
Rappenweg 10, 7730 Villingen
oder Ruf: 07721/7858
nach Reiner fragen!

Tausche Software für CPC 464 (nur Tape). Habe viele Top-Games. Schickt Eure Listen an
Axel Schmid,
Friedrich-Ebert-Str. 92,
6918 Neckarsteinach

Tausche PGR für CPC 464/664/6128 auf Disc + Tape. Habe 200 PGR. Verkaufe Original-Games auf Kassette. Liste + Wünsche an
Tilo Essig,
Gochsheimer Str. 38,
7519 Flehingen
Tel. 07258/7354

Tausche Top-Games für Schneider
Schreibt an:
Sascha Kimpel,
Am Anger 11a,
7500 Karlsruhe 21 oder
Tel. 0721/571846 ab 14 Uhr.
100% Antwort. Bitte schickt Eure Listen gleich mit.

***** Schneider CPV *****
Tausche Topgames auf Tape/Disc. Schickt Eure Listen a:
Patrick Hoppler,
Anselmentstr. 20,
7600 Offenburg
Bis dann!!!

Neu: mit Laden — **GAMESOFT (Inh. Karl-Heinz Mund)** — **Neu: mit Laden**
Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64 lieferbar	Disk
Kampfgruppe	89,–
Rings of Zilsin	109,–
Shard of Spring	109,–
Imperium Galacticum	109,–
Wizzard Crown	109,–
Freeze Frame MK III	**137,–**
Atari XL	
Kampfgruppe	109,–
Imperium Galacticum	109,–
Wizzard Crown	109,–
Schneider	
Nemesis	39,–/ 54,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Fordern Sie unsere Liste an, bitte legen Sie 1,30 DM in Briefmarken bei. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

C-64-Besitzer sucht Tauschpartner für Software auf KASSETTEN: Schickt Eure Listen an:
Marco Jlchmann,
Kreuzstr. 21,
4500 Osnabrück oder
Ruf: 0541/75777 (18 - 21 h)

**** Tausche und Verkaufe Super Games****
Indoor Sports, Trivial P, Tass Times und aufgepaßt für 15,- DM Defender of the crown **
Oliver Hoffarth,
Gustav-Kirchhoff-Str. 8
4680 Heidelberg
*** C- 64 - Disk ***

ATARI 800 XL: Suche und tausche Software. Verkaufe Originalspiele: Hacker, Jump, Jet, One man and his Droid, The last V8 und Fighter Pilot.
Wilfried Heyen,
Jansenweg 5,
2993 Bockhorst.

VERSCHIEDENES

Wer kann mir die deutsche Anleitung zu **Lords of Midnight** schicken?
Jürgen Heinrich,
Lukasstr. 13,
5024 Pulheim 4

Achtung! Wer hilft einem an seine Wohnung gebundenen und dem sein einziges Hobby der C-64 ist, ohne Gegenl. mit ein paar Spielen auf Diskette.
Bitte an:
R. Csehan,
Hedinweg 6,
2300 Kiel 1

Computerfreak!? Riskieren Sie DM 7,50? Auf Kto.-Nr. 24 503 bei Volksbank Rosenheim e. G. (BLZ. 71 190 000)! Sie werden sich wundern!

Suche die ASM-Hefte von 3/86 bis 7/86 (gut erhalten).
Lars Neumann,
Sohnreystr. 18,
3000 Hannover 1

Suche dringend kompl. Auflösungen für Micro-Gen's "Everyone's a wally" und "3 Weeks in Paradise". Zahle oder tausche! Antwort an:
A. Schröder,
Wismarer Str. 16,
3330 Helmstedt

I think you know the year 1941!!!
Also I think that you know us!!! We are radwar of the light circle!
Postlagerkarte 040201 C,
5138 Heinsberg!
We have all the new stuff!!!

C-16/116/Plus 4-USER
Suche Commodore Sonderheft mit Schaltplan der Großtastatur für den Gummieumel (C-116). Organisiere Original C-Tatstatur für 20 DM (94 Tasten) auch Kopie. Verschicke außerdem 15 Superspiele bei 10 DM Vorkasse. Chess, Ganymede, Alien, Overrun u.v.m. Wo gibt es noch Clubs in Köln oder USER, die den Super-Club suchen? Mit Spielbörse (auch Tausch).
Heinz Schmidt,
Appelhofplatz 3-5
5000 Köln 1
Tel.: 02211/211577
P.S. Alle Spiele auf Kassette, suchen noch 64K Programme.

C-16 (64K)
Ich habe Brenner + Eproms. Wie muß ein Programm in's EPROM, damit es läuft?
Siegfried Gerken,
Karnkenhaus,
2058 Lauenburg
Erstatte Kosten !!!

Hilfe !!!
Komme nicht über die 3. Ebene von Ghost-Town (Kingsoft) hinaus! Wie geht die Mauer weg ? System PLUS 4,
Claus-Peter Stein,
Im Lott 3, 3420 Herzberg 4

Verkaufe ATARI 2600 mit 2 Joysticks + 12 Kassetten + Computeraufsatz, VP 450 DM, Schachcom. Super System 3 VP 100 DM, Stephan Weber,
Am Alcher Berg 22,
5905 Freudenberg

Hilfe!
Wer Schenkt mittellosem Schüler einen Plus 4 und/oder eine Floppy 1541 ?
Bitte ruft 04554/2495 und verlangt Olli, bezahle das Porto!

Für C16/116/Plus 4 kostenlos!
Infos - Tips - Angebote - Umbauten!
*** vom Computerfachmann ***
Erweiterungen + Reparaturen.
Noch Fragen? Freiumschlag an:
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9
D-2351 Trappenkamp

KONTAKTE

C16/116/+4 USER-CLUB:
V. Huppert, Ferlingsweg 15,
4150 Krefeld 1
Für Anfänger + Fortgeschrittene. Info gegen 50 Pf. Porto. Tests, Berichte, Programmierkurse, Sammelbest. Programme!

C-16 Einsteiger sucht Tauschpartner. Auch für Plus 4. Bitte schreibt an:
Markus Koette,
Schluot 12, 4407 Emsdetten
Ich beantworte jede Zuschrift!

Tausche und verkaufe Software für Commodore C-16/Plus 4. Kassette oder Disk. Suche gebrauchten Monitor oder tragbaren TV im Tausch gegen Software! Tel.: 04263/8333
Freitag 18 Uhr bis Sonntag 18 Uhr.

Tauschpartner gesucht
Tausche Software CPC 664/6128 (nur Diskette).Schickt Eure Listen an:
Christian Schubert,
Am Warthberg 8, 3254 Emmerthal 2
Tel.: 05157/457

Club-New*Club-New*Club-New
Commodore C-16/116/Plus 4, C-64, LASER, ATARI, Hewlett Packard; Entwicklung und Vertrieb von Software und Hardware. Tips, Hilfe, Kontakte, tricks, Verkauf von Mitgliedersoftware;
ALLROUND SOFTWARE PRODUCTIONS
Königstr. 37 A, 7144 Asperg

PLUS/4 - C-16-Anwender
Einsteiger: endlich ein Club speziell für uns. Info beim HRC e.V. Laschinsky,
Bauerland 15, 4800 Bielefeld 1

Das Programmiererteam von HARCON und **TRONIC** sucht fähigen Grafiker für ST **aus** dem Raum Straubing.
Zuschriften an:
Klaus Küchler,
Brucknerstr. 4,
8440 Straubing

Spectrum und QL-Club Wesel
Der Club für alle User. Z. Z. 15,- DM Jahresbeitrag. Info bei 50 Pf. Rückumschlag ab Lorbeerweg 5, 4230 Wesel

---

Spectrum User Club Wuppertal nimmt noch Mitglieder auf! Info gegen Rückporto von
Rolf Knorre,
Postfach 20 01 02,
5600 Wuppertal 2

BIETE HARDWARE

Verkaufe C-64 + 1541 + Prilileg 100MP100 z/s + Speeddos Plus + Power Cartridge + Datasette + 175 Disk + 40 Hefte 64, Happy, ASM u. a. NP 4000,- DM. VB 2200,- DM. Phone: 05121/512603 nach 17 Uhr
Stephan Verl. (oder Tausch gegen Amiga)

Verkaufe Atari 2000 + Netzgerät + 9 Ataricassetten. Neupreis 700,- DM VHB 350,- DM.
Tel. 05241/12478 (14 Uhr) erreichbar.

Verkaufe Citizen Color Computer Printer 2 Monate alt mit Direktanschluß an C-64. Ruft an unter der Nummer 07725/3832.
Ruft an an 18 Uhr.

Verk. Atari 130 XE + Floppy 1050 + Datasette 1010 + 70 Disks + 30 Kass,. + ca. 20 Zeitschr. + 2 Joy + Buch
Preis: VS
Tel. 02152/519151

***** **C-64** ***** **C-64** ***** Verk. C-64 + Floppy 1541 + Speeddos (1a Zust., 1 J. alt) incl. div. Softw. + Lit., Diskbox, Abdeckh.
VB 850,- DM.
V. Pietrzak,
0241/86752,
Montag - Freitag 10 - 16 Uhr.

Verkaufe 8 Monate alte Thomson MOSE + Floppy + Literatur + Zubehör für 550,-DM. Neupreis 900,- DM.
Tel. 07394/1369.

Verkaufe ATARI 800 XL + Floppy 1050 + Data 1010 + kleinen Ferns. + Bücher + Spiele auf C. u. D. Alles kaum gebraucht nur 800,- DM
Tel. 05659/7011 - Preis VB

ATARI 800 XL + Datasette + 6 Spiele neuw. nur 275,- DM.
Christian Meier,
Kolpingstr. 28, 8017 Ebersberg

Verkaufe ATARI 800 XL mit Diskettenlaufwerk und Datenrecorder + 35 bespielten Disketten.
Jürgen Kaiser
Tel. 0711/832177

ZX Spectrum 48K Kempts. Joystick - Interf. Quickshot II Bücher, Beta Basic 1,8 und Spiele (Winter Games, Rambo, Haluga Chess..) für 300,- DM zu verk.
02103/87618

*** **C-64** *** **C-64** *** **C-64**
Verk. C-64 + Floppy 1541 + Speeddos (1 a Zust., 1 J. alt), incl. div. Softw. + Abdeckh. + Lit. VB 850,- DM
V. Pietrzak
Tel. 0241/87652
Mo - Fr 10 - 16 Uhr

Verkaufe C-64, 1541, 1701 Monitor, Datas., MAS 801, Joystick, diverse Anleitungen, ca. 800 beidseitig randvolle Disk. in Boxen. Wegen Hobbyaufgabe nur kompl. VB 3400,-.
Anrufe ab 19 Uhr unter
030/2112417

Verkaufe Drucker VC-1525 und defekte Floppy 1541 gegen Höchstgebot. Bitte schreiben an:
Stefan Sommer,
Zum Felde 16,
2205 Bokel

Schneider CPC 464 mit Farbmonitor, Floppy, Tisch, Joystick, über 90 Spielen, Büchern und Zeitschriften, NP 4500,- DM für VB 1800,- DM zu verkaufen.
Tel. 07471/71928

Verkaufe C-16 wegen Systemwechsel. 1 Joystick. Jede Menge Spiele (z. B. Toredorun, Yie are Kung FJ, Winter Oly.) C-16 180,- DM, Spiele 3 - 18 DM.
Anrufen ab 17 Uhr. 07751/6450.
Nachn. Porto 4 - 10

ATARI 800 XL + REC. XC 11 + 20 Top Spiele + 1 Joystick + Buch alles nur 300,- DM.
Fatos Derwisi,
Bergstr. 7, 7307 Aichwald 5

Plus 4 + Floppy 1551 + Datasette "Turbo Data" + Quickshot II + div. Spiele auf Disk u. Kassette für nur 500,- DM. VB komplett zu verkauf. wg. Systemwechsel auf Floppy & Datasette noch Garantie.
H. Reiche, Gartow, 05846/1831

***** Für C16/116/PLUS 4 *****

3+1 Software in C16/116	198 DM
3+1 Dito in Deutsch	248 DM
Umbauset C16/116 64K	50 DM
Umbau C16/116 64K m. Gar.	100 DM
LOGO für C64 159 DM: Jetzt	49,50 DM
Elektronic Datasette nur	98,50 DM

Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9, 2351 Trappenkamp

Verkaufe 2-Color-Printer CITIZEN IDP-560 für Commodore-Computer: VB 280,- DM inc. 2 Programme für C-16-Anwender: ACE, KING-SIZE
Tel.: 0751/92972, Frank Hamberger

Verkaufe C16+64KB, Datasette, 50 Spiele, Joystick, Bücher !!!
Preis nach Vereinbarung!
Angebote an: M. Lammel,
Falterweg 11, 4450 Lingen

Verkaufe Commodore C-16 + 64KB + Floppy 1515 + Datasette + 60 Spiele (favourite 4) + Joystick + Netzteil (nagelneu), alles zusammen für 500 DM
Tel.: 04821/85639 wird u.U. zugesandt!

C16/116 RAM-Umbau 64 KBYTE
in 1. Tag für 100 DM nur bei mir kostenl. Durchs. auch Reparatur
** beim Computerfachmann **
Noch Fragen? Freiumschlag an:
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9, 2351 Trappenkamp

Verkaufe Commodore C-16, Handbuch, BASIC-Kurs, kaum benutzt, DM 120,- VB, Tel.: 0431/729104

Verkaufe C-16 + Datasette + Joystick-Adapter + 64K + Spiele + BASIC-Kurs für nur 250 DM.
Angebote unter Tel.: 06227/51905

C-16/116/Plus 4*C-16/116/Plus 4**

USER-Port mit 6522	nur 45,- DM
USER-Port Centronics	55,-- DM
Kass. Kopiermodel	69,-- DM
Disketten 2D 10 St.	9,90 DM
Drucker ab	199,-- DM

Info: Willi Keßler-Elektronik
Ruprechtsstr. 14, 6736 Edesheim,
Tel.: 06323/7114 (nach 17 Uhr)

Für C16/116/Plus 4 Preiswert

Turbotape Super (64K)	19,50 DM
Elektronik Datasette	98,50 DM
3+1 Software Englisch	198,00 DM
3+1 Software Deutsch	248,00 DM
Plus 4 geprüfte Ware	298,00 DM
Plus 4 dito deutsch	348,00 DM
Floppy 1551 Restp.	389,00 DM

Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9, 2351 Trappenkamp

VC-20 Freunde aufgepaßt:
Ich verkaufe eine 32K-Erweiterung umschaltbar von 3K-32K.
Preis: nur 100 DM!
Tel.: 02565/2997, Martin verlangen

PLUS 4 + + PLUS 4 + + PLUS 4
Datenfernübertragung jetzt nur ein Kinderspiel.
DFÜ **Komplettanlage** bestehend aus Adapter, Modem (ohne FTZ.-Nr.) und Supersoftware. Wählen von der Computertastatur:
* WAHLWIEDERHOLUNG
* AUTOANSWER
* MAILBOXBETRIEB
****229,- DM ****
Ihr DFÜ-Spezialist
GUSS DATA CONNECTION,
Tel.: 02723/6679

Tomahawk/Atari Cass. 34,95/Disk. 49,95
Bei dieser realistischen Kampfhubschraubersimulation der Extraklasse müssen Sie sich erst fliegerisches Können aneignen, bevor Sie Ihre ersten Kampfeinsätze fliegen! Super-Grafik und Sound gehören zu diesem Topprogramm!

CHOPPER
64 K
TOMAHAWK
HELICOPTER FLIGHT SIMULATION

NEUHEITEN

MSX	Cass	Disk			
Skooter	34,95	54,95	Macross	34,95	49,95
Inca	29,95	39,95	**Atari XL/XE**		
Courageous Perseus	29,95	39,95	Fight Night	34,95	49,95
			Smash Hits 7	34,95	-

Chopper/MSX Cass. 34,95

Genau wie Tomahowk ein Kampfhubschraubersimulator der Spitzenklasse. Dieses Programm gehört zu den Spitzenspielen für Ihren MSX.

Unsere Super Lieferbedingungen
Wir liefern Ihnen Spitzensoftware frei Haus – ohne zusätzliche Portokosten oder Nachnahmegebühren! Auch ist kein Mindestbestellwert vorgeschrieben. Fordert noch heute unsere umfangreichen, kostenlosen Kataloge an.

HARD/SOFTWARE VERSANDHANDEL **R. LINDENSCHMIDT** SCHULSTRASSE 14 POSTFACH 1328 4972 LOEHNE 2 TEL 05732/72849

Commodore 16/116/Plus/C-64
Datasetten-Kopf-Justier-Lautsprecher zum Abhören der Datasette: gut geeignet. Bausatz mit ausführlicher Bauanleitung 15 DM, UMBAU 20, DM. Info gegen Rückporto:
Klaus Gerdes,
Funnix, Siedlung 2,
2944 Wittmund 2
Tel.: 04948/783

*****Neuheit für C16/+4*****
Kopieren von Cassettenprogrammen jetzt endlich mit Zusatzgerät möglich.
Gratis Info:
Christian Götz
Postfach 11 05 18
6100 Darmstadt

C16 - DFÜ - C16 - DFÜ - C16 - DFÜ
Datenfernübertragung wird zum Kinderspiel!
Erweiterungsplatine >USMOI< für C16/116 mit **RS-232 und zwei Userports** für **DM 138,-!**
Modem steckfertig mit passender Software (ohne FTZ-Nr.):
* Wahl von der Computertastatur
* Autoanswer
* Mailboxbetrieb **DM 148,-**
Speichererweiterung DM 44,-
Guss Data Connection,
Tel.: 02723/6679

Verkaufe C-16 + Datasette + Joystick + Buch + Spiele für 195 DM. Wenig Gebrauchsspuren.
Klaus-Peter Banko
Alte Poststr. 14
4577 Nortrup
Tel.: 05436/285

C-16/116 Commodore C-16/116
64-KByte Speicher-Erweiterung, Umrüstservice inkl. Rückporto und Bauteilen nur 59,-- DM.
Zusätzlich mit Speicherumschalter 64,- DM.
??? WO ???
Willi-Keßler-Elektronik
Ruprechtstr. 14
6736 Edesheim

Zu verkaufen: C-64 mit Peripherie, Software, und Literatur. Angebote an:
Olaf Buck, Raithweg 25,
7060 Schorndorf 1

Verkaufe wegen Systemwechsel!
C-116 mit 64K-RAM (Steckmodul) + 3 Bücher + Joystick + BASIC-Lernprogramm + 7 SPIELE; Neupreis ca. 530 DM für 250 DM
Tel. ab 18 Uhr 05484/1724

Plotter VC 1520/4 Mon. zu verkaufen.
V.S. 220 DM.
Axel Hoelscher
Altburgerstr. 69/1
7260 Calw
Tel.: 07051/20126

SCHWEIZ VIDEOTEX C64/128 SCHWEIZ
Der Testbetrieb ist beendet * Handel und Banken sind angeschlossen an VIDEOTEX * C64/128 können ohne viel Geld zu bezahlen teilnehmen * Komplett-Anlage bestehend aus Hard- und Software nur FR. 380
Info auf Anruf Tel.: 02723/6679
GUSS DATA CONNECTION

C16/64K + Datasette mit Defekt, Angebote unter:
Tel.: 08081/4824 Anrufbeantworter - Rückruf garantiert am selben Tag!

Verkaufe wegen Systemwechsel
Schneider CPC 464 + Monitor + Floppy + Drucker + 3 Disketten, Preis 900 DM.
Stefan Hoerster,
Fliederweg 1, 5630 Remscheid

C-16 + 64K + Datasette + Joystick-Adapter + ca. 50 Programme auf Tape (Yie are..,Int. Karate, Saboteur usw.) + 9 Bücher + 10 Sonderhefte + sonstiges evtl. 5 Disk ca. 100 Programme, VB: 700 DM,
Tel.: 0208/651962, THOMAS

Verkaufe VC-20 + Programmierhandbuch + Spiele + Netzteil + VC-20 Handbuch (fehlen ein paar Seiten) für nur 150 DM.
Tel.: 02565/2997,
Martin verlangen!

LIGHTPEN für C16/116/Plus 4
erfasst jeden Bildpunkt und übergibt Parameter ans Programm.
Tel.: 02327/320396 ab 17 Uhr

Verkaufe fast neuen C-16 mit Datasette, 2 Lernbüchern, BASIC-Lernkassette und 30 TOP-GAMES. Preis 300 DM oder tausche gegen C-64 mit Datasette!
Tel.: 05923/5159

SUCHE SOFTWARE

Schweizer C-64 Besitzer sucht Software (Disk). Vor allem Theatre Europe. Angebote an:
Roger Linder,
Bochenbülacherstr. 3,
8172 Niederglatt

SU. Das Strategieadventure - LORDS OF MIDNIGHT - für den C-64 (Kass/Disk)! Nur mit Anl. und Tastaturschablone! Angebote mit Telefonnr. an:
O. Pöhner,
Gabelsbergerstr. 6, 8630 Coburg

C-64 Suche Top Games Tausch oder Kauf (auch Ausland). Schickt Eure Listen an:
Paul,
PLK-Nr. 123153c,
4250 Bottrop (auch Cass.)
Antwort 150%. Bis bald!

Suche auf Deutsch Trivial Persuit, Zombi m. of Miss., Eis und Feuer und Mast. of Univ., Tarzan.
Wolfgang Ziese,
Quantelholz 12 a,
3000 Hannover 21

Suche für Spectrum Multiface One, sowie Programme The Quill, The Illu, Strator, The Patsch
Winfried Peter,
Mühlstr. 23, 6300 Giessen,
Tel. 0641/78297

Suche Black-Jack Trainingsprogramme für C-64 Händler angenehm.
Karl-Heinz Richter,
Mörikestr. 5, 7121 Walheim

*** **Suche MIDI-Software für C-64** ***
z. B. Midi-Softw.-Sequencer (Pro-16) u. a. Midi-Programme f. Midi-Synthesizer.
Angebote an:
Oliver Hollmann,
Grevenhofstr. 33, 5750 Menden 1

Ich suche wirklich gute Software für den ATARI ST (Disk) und den C-16 (Cass.).
Speziell "Defender of the crown" (Atari ST) und "Ghost 'n Goblins" (C-16).
Robert Brix,
Südekumzeile 14, 1000 Berlin 20

ACHTUNG ! C-64 C-128 !
TOP-Programme schon ab 1,- 2,- 3,- DM!
GRATIS
DER KATALOG
Hallo Computerfreunde, diesen Katalog solltet Ihr euch nicht entgehen lassen! Hier findet Ihr komplette Programmpakete schon ab 5,- DM ! Einzelne Programme sogar für 1,- DM ! Ab sofort auch Publ.D. SOFT ! Heute noch schreiben !
• TIPS & TRICKS ROUTINEN & LISTINGS!
• PROGRAMME AUS ALLEN BEREICHEN !
• MATHE, CHEMIE, LERNEN, SPIELE, ANWENDUNG, und..und..und.
MATHE - PACK: 50 Programme aus allen Bereich. der Mathematik! Phantastisch! Nur 10,-
ONELINE: Dringen Sie per simuliertem Modem in eine Daten b. ein! Stark ! Nur 10,-
PUBLIK - DOMAIN: 25 deutsche (!) Progr.! Bunt gem.: Spiel/Anw./Adv. etc.! SPITZE! Nur 10,-
Kennenlernangebote! Gleich mitbestellen! (Bitte Vork.Schein/Scheck) Bei:
MULTISOFT - R.SCHEITZA - ABT.ASM ----
HOLSTERHAUSERSTR. 331 - 4690 HERNE 1
------- Tel. 02323-52073 - Nur Versand

Haben Sie Ihren C-16/116 schon auf 64 K aufgerüstet?
NEIN!
Dann nutzen Sie schnell den Hardware-Service des Tronic-Verlages
Unser Angebot: 64 K-Speichererweiterung
Bausatz – bestehend aus: allen Bauteilen und ausführlicher Anleitung, umschaltbar 64 K/16 K – geliefert in stabiler Hartbox.
Bestell-Nr.: HWS-1-16 (C16) 45,– DM + NN
Bestell-Nr.: HWS-1-116 (C116) 45,– DM + NN
(Bei Vorkasse + 2,– DM Versand, Ausland nur gegen Vorkasse, Bearbeitungsdauer bis zu 3 Wochen , Bestellungen bitte nur separat vom Software-Service!)
Bitte Computertyp angeben!
Tronic-Verlag GmbH
Postfach 870 · 3440 Eschwege · Tel. (05651) 30011

c16chris

Wer hat Deutsche Adventures für Atari 800 XL und würde Sie mir überspielen? Habe Atlantis, Pyramdos ...
Wäre auch an Tauschen interessiert.
Axel Klos,
Waldstr. 4,
6682 Ottweiler 2

BIETE SOFTWARE

C-16 Software zu verkaufen
Solitaire, 007, Froggy, Surround, City-Runner, Turmspringen usw. 20 Spiele auf Data und Disk für 20 DM. Schickt 20-Mark-Schein an:
Inge Tews, Kielerstr. 26
2214 Hohenlockstedt und Ihr erhaltet sofort Eure Software!

Verkaufe meine Games (17) für den Plus 4! Dabei: Winter Games! Nur alle 17 im Paket! Tape! Angebote an:
Michael Lammel
Falterweg 11, 4450 Lingen
Porto nicht vergessen!

*** Für C16/116/PLUS 4 ***
Umbau C16/116 64K garant. 100 DM
Umbauset C16/116 nur 50 DM
Turbotape Super (64K) nur 19,50 DM
Plus 4 in Deutsch nur 348 DM
Elektronikdatasette nur 98,50 DM
Floppy 1551 die Reste 389 DM
LOGO für C-64 159 DM, nun 49,50 DM
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9,
2351 Trappenkamp

Zu verkaufen:
Software (ORIGINAL NEU!) C-16/116/Plus 4!!! Info gegen Rückporto bei:
Joachim Seufferle
Christallerweg 3, 7060 Schorndorf 1

C-16/Plus 4! Endlich!
Digitalisierte Bilder auf dem C-16/Plus 4. 2 heiße Dia-Show's mit tollen Girls für nur 20 DM. Lieferbar nur gegen Vorkasse und nur auf Diskette. Abgabe nur mit Altersnachweis (18 J.) bei:
Jürgen Roumen
Eichenstr. 49, 4054 Nettetal 1

COMPY SHOP

.... FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

Suchen Sie Hard- oder Software für Ihren ATARI 800XL oder 130XE Computer? Dann sind Sie bei uns an der richtigen Adresse! Wir sind die Spezialisten für diese Computer. Wir haben die richtige Software, das passende Zubehör, und unser Reparaturservice hilft Ihnen bei Problemen schnell und preiswert!

TELEFON : 0208-497169

Compy-Shop OHG
Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim Ruhr

Fordern Sie unsere neueste Preisliste an!

Biete Spiele-Diskette für C-64
Nur für Privatgebrauch. Erlesene Software zum Selbstkostenpreis. 10 DM (Vorkasse - Schein in Brief oder Scheck). Am besten sofort bestellen oder Info-Material anfordern.
Gert Kaczmarek
Erkstr. 16, 1000 Berlin 44,
Tel.: 030/6861534

Wer uns nich kennt, hat echt verpennt!
Jetzt noch größeres Softwareangebot für alle gängigen Home- und Personalcomputer. Brandheiße Hardwareangebote. Alles zu coolen Preisen und Versandbest., die stimmen. Gratislisten anfordern:
Titanic-Supersoft
Simonsstr. 8, 5600 Wuppertal 1
Tel.: 0202/306795

Achtung VC-20 Besitzer!
Supersoftware zu unglaublichen Preisen! Info kostenlos!
X-TRA Datendienst
Colmarerstr. 57
7000 Stuttgart 40

C-64 + C-16 + Plus 4
Techn Mathe + Schulanw. + Garfikprg. zu reellem Preis, wahlw. Cass/Disk.- Dreieck-Volum., Bruchrechn., Vokabeln, Geschwindk., E-Technik, Festigk., Zahnradber., Hydro-Pneum., Kurvendarst., Super-Grafikprg. Pakete preiswert + gut. Katalog 1 DM-Briefmarke-Computertyp angeben!!!
Softwareversand A. Ristau
Peetzweg 9, 3320 Salzgitter 1

********* PLUS 4 *********

Mercenary	35 DM
Mercenary-2nd City	29 DM
Bridge Head	32 DM
European Games	32 DM
Sports 4	32 DM
Winter Events	32 DM
10 Disketten 5.25" 1D	39 DM

Fred Martschin, Postfach 49
3258 Aerzen 1, Tel.: 05154/1495

VC-20*VC-20***VC-20*****
Soft- und Hardware bis zu 90% reduziert. Infos gegen 1,20 DM bei:
Francisco Segovia,
Nordwalderstr. 83
9407 Emsdetten

Statistik auf Spectrum 48K für nur 20,- DM. Deutsches Adventure: nur 10,- DM. Schein (o. Info mit Rückporto) an:
Markus Lubert,
Eckdorfer Str. 48,
5040 Brühl
Programme auf Kassette!

Neuste Software von England schickt 50,- DM für 10 Disks (beidseitig) und Ihr bekommt neuste Soft!!! Kein Tausch, habe nämlich alles. Vertrauen gegen Vertrauen.
COBRA,
Po. Box 6,
CH-4012 Basel

Neu: Original "Soccer Games" für C-64. Mangerspiel mit 270 Spielern. Alle Eingaben über Joystick, Spielstand sichern, Hi-score, Mannschaftsvergleich, versch. Levels ... + Anl. in D. 20,- DM.
Info bei
St. Schwarz,
Solitudestr. 84h,
7000 Stuttgart 31

Schnell · zuverlässig · preiswert

C 64	Cass.	Disk	Atari XL/XE	Cass.	Disk
Agent Orange	31,–		Robot Knights	26,–	
Arcanoid	26,–	39,–	Winter Olympics	26,–	32,–
Big Trouble China	33,–	49,–	Crumble's Crisis	26,–	29,–
Bumb Set Spike	9,90		Loco	9,90	
Delta	33,–	49,–	Smash Hits VII	33,–	
Der Fall Sydney		59,–	Monkey Magic	9,90	
Fight Night	39,–	58,–	Spin Dizzy	33,–	49,–
Hollywood Poker		17,–	Fight Night	29,–	44,–
Indoor Sports	29,–	49,–	Trivial Pursuit	45,–	63,–
Mutants	26,–	37,–	**68000er**	**ST**	**Amiga**
Nether Earth	26,–	43,–	10th Frame	69,–	
Pod	9,90		Golf		79,95
Rana Rama	26,–	39,–	Hollywood Poker	34,–	
Video Poker	9,90		Winter Games	69,–	69,–

Liste anfordern – es lohnt sich! (für alle Computer – Typ angeben)
Lieferung per Nachnahme / Scheck
zzgl. 4,– Porto und Verpackung

printadress
Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 05691/3366

CSJ
COMPUTERSOFT JONIGK

C16	Disk	Cass	C64	Disk	Cass	C128	Disk
Hollywood Poker (Plus 4)	19,–	9,90	Summer Games I	19,90	9,90	The Last V8	24,90
CSJ GAMES 1 (3 Spiele)	49,–	32,–	Molecule Man		9,90	Basic 128 (Compiler)	99,00
Winter Olympics	39,–		Masterchess		9,90	Finanzbuchhaltung	198,–
Jet Set Willy (Plus 4)	39,–		Sport of Kings		14,90	**Amiga**	
Megabolts		9,90	Handball Maradonna		29,–	Defender of the Crown	98,–
Molecule Man		9,90	West Bank	29,–	19,–	Deep Space	109,–
Torpedo Alley		9,90	Fight Night	39,–	29,–	Winter Games	79,–
Bandits at Zero		14,90	Short Circuit	46,–	32,–	EASYL GRAPHIKTABLETT 1024 · 1024	998,–
Panic Penquin		19,–	Double Take	49,–	34,–	**Viza**	
Robo Knight		19,–	Sport Pack (6 Sportspiele)	49,–	36,–	VIZAWRITE 64	98,–
Indoor Scoccer (Fußball)		29,–	World Games	54,–	34,–	VIZASTAR 64	298,–
International Karate		29,–	18th Frame (Bowling)	49,–	36,–	VIZA CLASSIC 128	298,–
Karate King (Plus 4)		29,–	Mutants	54,–	32,–	VIZASTAR 128	398,–
Future Shock		29,–	Gunship	59,–	49,–	VIZAWRITE PC	298,–
Footballer of the Year		29,–	Cameleon	56,–	36,–	VIZAWRITE AMIGA (i.V.)	498,–
Mercenary Compendium (Plus4)		54,–	America's Cup	49,–	36,–	PLANETARIUM 64/128	59,–

Achtung C16 Fans!!
Sie sind da. die CSJ GAMES 1 (Sun Street. Danger Diamonds. The Jolly Good Fellow = 3 Spiele) Disk 49,– Cass 32,–
CSJ TURBO TAPE + AZIMUTH TAPE (12facher Turbo + Datasetteneinstellprogramm) Siehe auch Testbericht ASM 2/87 Cass 29,90

VIZA SOFTWARE

CSJ COMPUTERSOFT JONIGK * HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT *
An der Tiefenriede 27 · 3000 Hannover 1 · Tel. Bestellservice 05 11/88 63 83
Riesenauswahl an Software · sofort CSJ NEWS (Preislisten) anfordern · Computertyp angeben. Mindestbestellwert 30,- DM. Versand: Vorkasse + 2,50 DM, per Nachnahme + 6,- DM

Titan-Computer · Sandstraße 2 · 3446 Meinhard
Tel. (05651) 70165

10 Disketten 5¼" 1D 10er Pack 7,50 DM
Software für C-16/116/Plus 4/64-128 ab 9,90 DM
Umrüstung 64K und 128K ab 89,– DM
Joystick ab 9,50 DM · IMB-Kompatible ab 1750,– DM
Preisliste gegen Rückporto · Händleranfragen erwünscht!
Versand nur gegen Nachnahme!!!

Titan-Computer · Sandstraße 2 · 3446 Meinhard
Tel. (05651) 70165

ATARI XL/XE: Verkaufe S. D. Snooker 20,- DM - NINJA 10,- DM - Suche alles Neue wie BUTCH - HARD GUY - W. GAMES - S. GAMES II - YIE -
R. Grillenberger,
Nördl. Str. 5,
8541 Barthelmesaurach,
Tel. 09178/1353

***** Sherlock Holmes und THAGU *****
für C-16/116/Plus4
Beides Topspiele! Das Eine ein Adv., das Andere ein Denksp. Preis pro Sp. Kass. 12,- DM, Disk 13,- DM
INFO: 08374/8869

Schachprogramm "Superchess II" (Cassette) Febr. 1983 by 17 orchard lane, prestwood, great missenden Bucks, HP16 0NN seinerzeit im Vertrieb: VOBIS GmbH

**** VOKABELPROGRAMM für C-64 ****
Verkaufe Programm zum Abhören von Vokabeln. Nur auf Disk! Brief mit Adresse und 10,- DM-Schein an:
Volker Kuttruff,
Eilseestr. 5,
7580 Bühl-Moos

Schneider-CPC-Besitzer aufgepaßt!
Preisgünstige Programme für jede CPC-Version erhalten Sie bei
Friedrich Neuper,
8473 Pfreimd,
Postfach 72.
Einfach das kostenlose Info anfordern. Auch Anfragen aus dem Ausland sind willkommen.

Verkaufe folgende Original-Spiele für Schneider CPC 664 auf Disk: Zoids - Soccer - Nodes - Space Shuttle - Biggles - World Box - Knight Gmes - Movie - Mission Elevator - Starglider - Gesamt DM 200,- Einzeln DM 30,-.
Tel. 07131/403427

C-64 Software! Write us! Contact us! For swap the best Software. Write to
PLK 081338 C,
4630 Bochum 6,
Germany

Achtung Atari User!
Problems with getting Software. I can solve it (for Original no Copies). Send 80 Pfg. Stamp for Lists and Prices für Disks and Cassettes.
Peter Chapman,
Trompeterallee 9,
4050 Mönchengladbach 4

***** SCG International in 1987 *****
Ich sage nur Software brandheiß. C-64 * Disk * Immer das Neuste!
Leo Mourtsinovdis,
Wunderlichstr. 23,
7000 Stuttgart 1, W.-Germany

ATARI 800 XL! Disk und Cassette! Hey Freak! Verkaufe Top Games (schon ab 50 Pf.) Keine Raubkopien. Liste bei:
Alexander Spoden,
Max.-Planck-Str. 5, 8660 Münchberg

***** C-64 Spiele *****
ACE C/D 24, 50/ 35,-
SUY RUNNER C/D 24, 50/ 35,-***
Schneider CPC ***
ACE, TTRACER C/D 24, 50/ 35,-
TOMAHANK C/D 24, 50/ 35,-Versand per NN/VK
06772/7889

***** Vokabeltrainer für CPC *****
Cass. 30,- DM per Vorkasse oder NN zuzüglich NNgeb. bei
Rainer Kempf,
Lilienweg 3, 8662 Helmbrechts

EROTIKA - das außergewähnliche Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64, 3 Disk 29,95 DM + NN, Erotika II - 19,95 DM, beide 39,95 DM
H. Schmidt,
Louise-Schroeder-Str. 7,
3000 Hannover 61

Hallo C-64 Freaks! Cobra macht Euch einen Vorschlag. Schickt 50 DM + leere disk's 10 Stück, dann bekommt Ihr 10 Disk's mit Sachen aus England News.
The COBRA, Postfach 6,
4012 Basel/Schweiz

***** Verkaufe C-16 Games *****
Kikstart und Formula 1 für je 8,- DM. Gunslinger und ACE für je 25,- DM. Bei:
D. Weßelhöft,
Sandweg 35, 3301 Groß Schwülper

****
* **TOPSOFTWARE - TRAUMPREISE** *
* Nur Disk! Info: 1,30 DM (Briefmarken) an: *
* PLK 079304c, *
* 4330 Mülheim/Ruhr 1 *
****

Schneider Spiele super billig Orig. Cass. Dragons Lair Werner Dan Dare Starglider 1942 u. 30 andere Cass.
Tel. 089/3201422
VB. 400,- DM.

Biete neuste Topgames für C-64! Wer Interesse hat ruft einfach an!
Tel. 06663/5292 ab 19 Uhr
(DISKETTE)

Atari-ST, verkaufe Ori. Typhoon, OS9, STC 30 Bowling, Karate, 8086, MS-DOS, Applemac, Emulatoren, BS-Fibu-Handel usw.
Call 0209/376237. Or. V. Bellendorf,
Feldhauser 217,
D-4650 Gelsenkirchen 2

Verkaufe alle Public-Domain-Programme
geeignet für alle Schneider Joyce und CP/M-Rechner: Pascal Forth, u. v. a. Je Diskette DM 15,-. Info gegen DM 2,-.
Opds, Po. Box 1118,
6464 Altenhasslar

***** C-64 Software from L. B. *****
Wow! This is Lars Broet nur vom Besten. Dieses Mal z. B. Bloot n Guts, Dragons Lair 2 und vieles mehr. Liste gegen Rückporto an:
Lars Broet,
Postl., 4920 Lemgo

Verkaufe für C-64: Destrojer, Silent service (je 20,- DM) sowie Mookmist + Dragonworld (2VS. 50,- DM). Alles Originale auf Disk.
02166/185238 (Ralf)

*** VC-20 * VC-20 * VC-20 ***
Soft- und Hardware bis zu 90% reduziert. Infos gegen 1,20 DM bei F. Segovia, Nordwalder Str. 83, 4407 Emsdetten.
Anfordern! Programme schon ab 0,40 DM. Bis dann!

CH *** Schweiz ****** CH**
Verkaufe wegen Systemwechsels meine Diskettensammlung (über 100 Disks).
Manfred Huber,
Waldmattenstr.
3952 Susten.
Bitte nicht anrufen!!!

Hey! Atari XL/XE Freaks! Verkaufe meine Top-Games auf Disk und Cass. Liste bei:
Alexander Spoden,
Max-Planck-Str. 5,
8660 Münchberg
Auf zur Post!

Erotika - außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder, 3 Disk, deutsch, C-64 29,95 DM + NN. Erotika II - 19,95 DM + NN., beide 39,95 DM:
Ahrens,
Am Qualberg 6a,
3170 Gifhorn
auch Infos!

****
* Elite plus V1.0 (K/D) - strukturiertes Programmieren für Ihren Plus/4, C-16, C-116 (64KB) - 29,00 DM Userport C-16 - 89,90 DM incl. Anl. u. Demoprog. // Versandko. 2,00 DM. *
* Infos bei *
* TEDsoft *
* Bohlingerstr. 2, 7700 Singen *
****

ATARI 800 Software Programm für 2,- DM.
LISTE ANFORDERN GEGEN 1,50 DM bei
Robert Münchmeyer,
Am Rathaus 10, 1000 Berlin 62

NEXUS (Kass.) DM 20,-
und
Summer-Games I (Kass.) DM 20,-.
Tel. 02041/91223

VC64/PC128 Programme. Viele Sonderangebote. Katalog von OLDI-SOFT, Postfach 1132, 2190 Cuxhaven 12.

Computer Hard-&Software
Werner Wohlfahrtstätter
Postfach 301033, 4000 Düsseldorf

	K	D
C-64 z. B.		
Destroyer		39,90
Super Cycle	29,00	39,90
Top Gun	29,90	39,90
Trivial Pursuit	38,00	44,90
C-16 z. B.		
Internat. Karate	19,50	
Karate King	19,50	
Utility C16 deut.	19,00	
Schneider CPC-464 z. B.		
Basic Compiler	39,90	54,00
Konamis Golf	27,90	33,90
Top Gun	26,90	36,90
Farbbänder z. B.		
MPS 801		10,50
MPS 802		12,50
Epson MX80, FX80, MX90, LX80		12,50
Modem		
Dataphon S21-2 ab		229,00

Katalog 68000 6/87 anfordern
BITTE COMPUTER ANGEBEN

R.T.S. SPEZIALVERSAND R.T.S.

C64/16 MSX ATARI XL/ST/AMIGA SCHNEIDER CPC

Über 300 C64 Software-Titel
Über 100 C 16 Software-Titel
Über 250 MSX Software-Titel
Über 100 XL Software-Titel
Über 50 ST Software-Titel
Über 10 AMI Software-Titel
Über 170 CPC Software-Titel

Auf Kassetten und Disketten

Unser neuer Service
Zahlen Sie Ihre Rechnung in 3, 5 oder 7 Monatsbeträgen. Bei einem Betrag von 250 DM zahlen Sie monatlich z. B. nur 37,14 DM.

Info-Katalog, gegen 1,– DM Rückporto bei R.T.S.
Abt. (bitte Comp. Typ angeben)
Postfach 31 · 4178 Kevelaer 1

R.T.S. SPEZIALVERSAND R.T.S.

Disketten

5¼"	48 tpi	DM 0,97	2D
3½"	135 tpi	DM 2,70	1DD
3½	135 tpi	DM 2,95	2DD
3" Markendisk.		DM 7,00	DM 2CF

auch andere, bessere Garantie

Allgem. Austro-Agent
Ringstraße 10
D-3057 Eching
Telefon (08133) 6116

Software für ATARI XL/XE, ATARI ST, COMMODORE AMIGA, C-16, COMMODORE C-64, ZX-SPECTRUM, SCHNEIDER JOYCE, SCHNEIDER CPC und MSX sowie Leer-Disketten, Joysticks, Joystick-Adapter:
Kostenlose Liste anfordern! **natürlich von:**

Computer-Software
ha ku soft
Bahnstraße 38
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 0211/328555

Das ASM-Ergebnis

In der Ausgabe 2/87 hatten wir die Leser dazu aufgerufen, uns ihre Antworten für die nachstehenden Original-Fragen mitzuteilen. Als Lohn für diese Arbeit hatten wir 10 Abonnements der ASM versprochen, die glücklichen Gewinner befinden sich auf der nächsten Seite unten. Insgesamt schrieben uns bei dieser Umfrage 2129 Leser, und bei diesen möchten wir uns hiermit noch einmal herzlich bedanken. Nach vielen Stunden mühseliger Auswertung stellen wir hier nun das Ergebnis dieser Umfrage vor. Dazu muß aber gesagt werden, daß wir mit dieser Umfrage nur bestimmte Trends wiedergeben können, denn inwieweit das „Ergebnis einem repräsentativen" Querschnitt nahekommt, läßt sich nur vermuten. In den Kästchen ist nun der „Spitzenreiter" der jeweiligen Frage fettgedruckt, die weiteren Notierungen mit den Plätzen 2-4 stehen rechts daneben. Zumindestens bei Erstplazierten läßt sich aber ziemlich sicher sagen, daß sie wohl genau im allgemeinen Trend liegen, denn diese Programme, bzw. Firmen gewannen mit teilweise großem Vorsprung. Die ASM-Umfrage gibt Ihnen also einen Einblick in das Kaufverhalten der Leser und zeigt auch auf, inwieweit sich bestimmte Trends im Laufe des letzten Jahres verstärkt oder abgeschwächt haben (Schauen Sie sich das Ergebnis der letzten ASM-Umfrage an!) ... Jeder interessierte Software-Fan dürfte also gespannt sein. Und los geht's. Hier sind die Ergebnisse:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsmäßig das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1986!

World Games
Leaderboard Golf
Bard's Tale
Uridium

2 Bestes Action-Programm 1986

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

Uridium
Green Beret
Ikari Warriors
Ghosts 'n' Goblins

3 Schlechtestes Action-Programm 1986

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen links!

Knight Rider
Highlander
Rambo
Breakthru

4 Bestes Adventure 1986

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1986 am besten gefallen?

The Pawn
Murder on the Mississippi
Bard's Tale II
Borrowed Time

5 Schlechtestes Adventure 1986

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrererlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter!

Dracula
Redhawk
Hacker II
Mord an Bord

6 Bestes Anwenderprogramm 1986

Anwenderprogramme sind in der Regel nicht gerade billig. Dennoch sollten Sie „softwaremäßig" dazu beitragen, daß Ihre „Maschine" damit etwas anfangen kann. Welches Anwenderprogramm würden Sie als die beste Neuerscheinung 1986 bezeichnen? Wir suchen den Anwender-Hit des vergangenen Jahres.

Geos
Print Master
Game Maker
Graphic Adventure Creator

7 Schlechtestes Anwenderprogramm 1986

Zwischen Aufmachung, Versprechen und tatsächlicher Leistung liegen bei Anwenderprogrammen bekanntlich Welten. Überall gibt es arge Flops, so auch im Bereich der Utilities. Welches Programm 1986 würden Sie als größte Enttäuschung oder als nutzlos bezeichnen? Den Titel bitte links eintragen!

MAG Spiele-generator
Profi Painter
Vizawrite
Movie Maker

c16chris

Das ASM-Ergebnis

8 **Bestes Strategie-/Education-Game**

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme oder Lernsoftware sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

Trivial Pursuit — Silent Service, Hanse, Destroyer

9 **Schlechtestes Strategie-/Education-Game**

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1986 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

Kampfgruppe — Hanse, Hacker II, Hotel

10 **Bestes Software-Haus**

Software-Häuser und Hersteller gibt es momentan wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1986 am meisten imponiert?

US Gold/ Epyx — Elite, Activision, Hewson

11 **Schlechtestes Software-Haus**

Bei der Unzahl von deutschen, englischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

Bubble Bus — Bug Byte, Ocean, Red Rat

12 **Firma mit dem besten Service?**

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1986!

Joysoft — Funtastic, Ariolasoft, T.S. Datensysteme

13 **Bester Computer-Typ**

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

Amiga — Atari ST, C-64, Schneider

14 **Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat**

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Knight Rider — Highlander, Breakthru, Jail Break

Und hier die 10 glücklichen Gewinner eines Jahres-Abos:

Marco Exner, Werner Str. 351, 4709 Bergkamen; Gunther Wächter, Kurfürstenstraße 22, 8000 München 40; Michael Keil, Thiesheide 8, 4432 Gronau; Atilla Boran, Brunnenstraße 16, 8800 Ansbach, Jörg Knüppel, Finsterwaldstr. 98, D 1000 Berlin 26; Frank Pröhl, T. Mann Str. 11, 6074 Rödermark 2; Michael Wilk, Nordring 6, 8550 Forchheim; Christian Winter, Amundsenstr. 16, 8500 Nürnberg 60; Thomas Zulliger, Fürstensteinhof 27, CH-4107 Ettingen, Schweiz; Stefan Schramm, Akazienweg 7, 3549 Wolfhagen.

c16chris

Kniffel-Schach: Denksport für Schachfreunde

Der Autor:

Peter Krystufek, geboren 1948 in Stuttgart, Schachproblem-Komponist und Essayist, vormals Stv. Vorsitzender des Schachvereins in Leonberg und Beauftragter für Presse + Öffentlichkeitsarbeiten im Schachbezirk Stuttgart, stellte seine Schöpfung „KNIFFEL-SCHACH“ als logikbedingte Denksportaufgabe in zahlreichen Schachspalten mehrerer Länder Europas vor.

Hier gilt das geistige Gesetz: nicht in die Ferne, in die Tiefe sollst du reisen ...

In Vorbereitung sind weitere Werke „Kniffel-Schach“, „Moderne Schachrätsel“, „Schach-Essays“, Moderne Schach-Illustrationen“, „Schach-Novelle“, „Computer-Schachrätsel“, „Schach-Foto-Bildband“ und „Schach-Kinder-Malbücher“.

Peter Krystufek hat sich bereits durch zahlreiche Publikationen einen Namen als Schachspezialist gemacht. Auch die neuen „Kniffel-Schach“-Aufgaben stammen wieder von ihm.

Die neuen Aufgaben:

1.

8 7 6 5 4 3 2 1

a b c d e f g h

Ein König ist mattgesetzt. Setzen Sie auf die markierten Felder die nötigen Schachfiguren ein!?

2.

Auf welches der 8 markierten Felder muß noch der wK eingesetzt werden, damit Schwarz die wenigsten Züge zum Mattsetzen benötigt? Wieviel Züge?

3.

8 7 6 5 4 3 2 1

a b c d e f g h

Eine Figur ist aufs falsche Feld eingezeichnet worden! Setzen Sie diese Figur so um, daß der letzte Zug in dieser Partie nur aus einer einzigen Zugmöglichkeit bestanden haben konnte? (Anmerkung: dieser Zug kann, muß aber kein Schlagfall gewesen sein).

c16chris

Anwender

Datenverarbeitung für CPC-User

Programm: RH-DAT, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** RH-Software, **Bezugsquelle:** INTEGRAL HYDRAULIK, Computer Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11, Tel: 0211/5065-213.

RH-DAT ist ein Dateiverwaltungssystem der Spitzenklasse! Einen Vergleich mit anderen Programmen der Spitzenklasse braucht es nicht zu scheuen. Zuerst einmal fällt beim Auspacken das ziemlich klein geratene Handbuch auf. Andere Hersteller, wie z.B. Ashton-Tate (dBase), haben mit dem Handbuch schon einen großen Pluspunkt.

Das Handbuch ist in vier wesentliche Abschnitte gegliedert, die dem Hauptmenue von RH-DAT entsprechen:

1. Erstellung einer lauffähigen Diskette (Booten der Diskette)
2. Der Maskengenerator
3. Die Dateiverwaltung
4. Die Dateisortierung
5. Dateien löschen
6. Bildschirmfarben wählen

1. Erstellen einer lauffähigen Diskette

Das Programm arbeitet mit CP/M 2.2 zusammen. Das Handbuch von RH-Dat gibt nun einige Tips, die das Arbeiten mit dem Programm erleichtern. Zuerst wird mit Hilfe des Setup-Programms ein Bootvorgang erzeugt, und die Tastatur wird angepaßt. Eine besondere Hilfe ist auch die Beschreibung für die Anpassung an ein Vortex-5 1/4-Laufwerk.

2. Der Maskengenerator

Nach dem Anwählen des Maskengenerators erscheint auf dem Bildschirm ein invers dargestelltes Kästchen. Man muß entscheiden, ob man den Maskengenerator fehlerhaft angewählt hat und ins Hauptmenue zurück will oder ob man eine neue Maske erstellen will. Nach ein paar weiteren Abfragen erscheint auf dem Bildschirm endlich der Maskengenerator. Das Maskenblatt teilt sich in zwei Bereiche auf:

1. Überschriftenbereich
2. Datenbereich

Nun kann man beginnen, seine eigne Maske auf dem Bildschirm aufzubauen. Es stehen 13 Zeilen à 79 Spalten zur Verfügung. Es können max. 21 definiert werden. Die Felder nach dem 21. Feld fallen weg. Der Feldinhalt kann entweder numerisch oder alphanumerisch sein. Ein numerischer Feldinhalt wird durch eine Reihe von Doppelkreuzen gekennzeichnet. Der numerische Feldinhalt darf nur Zahlen, Punkte, Plus- oder Minuszeichen enthalten. Der alphanumerische Feldinhalt wird durch eine Reihe von Punkten gekennzeichnet. Hier kann jedes Zeichen eingegeben werden.

Der Cursor kann mit Hilfe der Pfeiltasten über das Maskenblatt zu der gewünschten Stelle bewegt werden. Später kann man mit der COPY-Taste einige Abfragen aufrufen, die dem Ausdruck und der Speicherung dienen. Nach dem Abspeichern gelangt man automatisch zurück ins Hauptmenue.

An dieser Stelle ist noch zu sagen, daß es sinnvoll oder sogar nötig ist, zwei Laufwerke an den Schneider anzuschließen. Im Handbuch geht der Hersteller davon aus, daß man zwei Laufwerke besitzt.

3. Die Dateiverwaltung

Nach Anwahl der Nummer 2 gelangt man in diesen Programmteil. In den vorherigen Programmteil gelangt man immer mit der COPY-Taste. Man wird jetzt nach der Datei gefragt, die man benutzen will. Ist diese Datei auf der Diskette nicht vorhanden, so wird das Inhaltsverzeichnis der Diskette automatisch eingeladen.

Ist die Datei vorhanden, so gelangt man in einen weiteren Menuepunkt:

1. Daten lesen/ändern
2. Daten erfassen

Da ich noch keine Daten erfaßt hatte, habe ich die Taste 2 angewählt. Auf dem Bildschirm erschien jetzt meine vorher definierte Maske, die zur Eingabe der Daten bereit war. Das CP/M-System ist wie das MS-DOS-System diskettenorientiert und speichert deshalb jeden einzelnen Datenbereich ab. Wenn man nun Punkt zwei anwählt, erscheint die Maske und der erste Name, die Artikelnummer oder der Datensatz, den man eingegeben hat.

Mit den Tasten A, S, Z, L, D, COPY kann man sich nun in dem Datenfeld bewegen. Die Buchstaben entsprechen den Anfangsbuchstaben für die Wörter, die man angewählt hat. A=Ändern, S=Suchen usw..

Mit der COPY-Taste kommt man, wie oben schon erwähnt, in den vorherigen Programmpunkt. Bei der Eingabe ist noch wichtig, daß man beachtet, daß in jedes Indexfeld max. 10 Stellen gespeichert werden dürfen.

4. Die Dateisortierung

Nach Anwahl der Nummer drei gelangt man in den Programmteil der Datensortierung. Ist die Datei zwar vorhanden, aber leer, so wird dies durch eine Meldung angezeigt. Ein Nachteil wird jetzt deutlich sichtbar: Da die Datei auf der Diskette und nicht im Arbeitsspeicher sortiert wird, kann die Sortierung einer vollen Datei bis ca. 1 Stunde dauern. Die Sortierung erfolgt nach Feldnummern.

Wenn die Datei in vier Felder (0, 1, 2, 3) eingeteilt ist, so kann man wählen, nach welchem Feld sortiert werden soll.

5. Dateien löschen

Beim Anwählen von Punkt vier im Hauptmenue wird das Inhaltsverzeichnis der Diskette eingeladen. Der Computer fragt nun, welche Datei gelöscht werden soll. Nach der Eingabe erfolgt noch eine Sicherheitsabfrage, und danach wird die Datei von der Diskette gelöscht. Ungültige Dateinamen werden als Fehlermeldung angezeigt. Mit der Taste COPY kommt man in das Hauptmenue zurück.

6. Bildschirmfarben ändern

Durch das Drücken von Menuepunkt 5 kommt man in das Menue, das die Hintergrundfarben ändert. Um die Hintergrundfarbe einzustellen, benutzt man die Pfeiltasten OBEN und UNTEN. Um die Zeichenfarbe zu ändern, benutzt man die Pfeiltasten LINKS und RECHTS.

Um zurück in das Hauptmenue zu kommen, benutzt man wieder die COPY-Taste. RH-DAT ist ein Programm für Anfänger, die sich noch nicht lange mit dem Computer beschäftigt haben und die keine Lust haben, dicke Handbücher zu lesen.

Marc Böning

Positiv: Schnelle Bearbeitung der Daten (nur im Speicher), einfache Benutzung des Programms, komfortabele Maskenerstellung, komfortabele Dateisortierung.
Negativ: Handbuch enthält nur die nötigsten Informationen, lange Sortierzeiten für Daten.

c16chris

Datenbanksystem für Commodore-4

Programm: The Consultant, **System:** C-64/128, **Preis:** Auf Anfrage, **Hersteller:** Batteries Included, USA, **Bezugsquelle:** Ariolasoft, Gütersloh

Datenverarbeitung ist ein Schlagwort, mit dem viele Anbieter von C-64- Software ihre Produkte gern bezeichnen. Ob allerdings eine simple Adreßverwaltung oder ein Verzeichniss von Telefonnummern nun gleich als Datenverarbeitung bzw. Datenbank bezeichnet werden sollte, ist bis heute noch umstritten.

Ich bin der Meinung, daß man von einer Datenbank etwas mehr erwarten kann als das umständliche Verwalten von Telefonnummern. Solche oder ähnliche Anwendungen sind meist nur für den anfänglich begeisterten Computerfreund interessant, welcher jedoch oft nach wenigen Wochen wieder auf Bleistift und Papier zurückgreift. Eine Datenbank bzw. eine computerunterstützte Datenverwaltung ist eigentlich nur dann sinnvoll, wenn Sie dem Anwender wirklich Arbeit abnimmt und nicht zusätzliche Arbeit macht.

Nun ja, ich will das Bild nicht ganz so schwarz malen, denn schließlich gibt es auch einige brauchbare Datenverwaltungsprogramme für den C-64. Wer sich etwas näher mit den einzelnen Computersystemen beschäftigt hat, weiß, daß der C-64 eigentlich kein Computer für eine ernsthafte Anwendung darstellt. Ich hoffe, ich habe die C-64-Freunde damit nicht beleidigt, aber dem C-64 fehlen einfach die grundlegenden Eigenschaften, wie 80-Zeichen-Darstellung, schnelles Floppylaufwerk und vorallem auch ein wenig mehr Speicherplatz. Diese Gegebenheiten haben dafür gesorgt, daß sich dieser Rechner vorallem im Bereich der Computerspiele durchgesetzt hat und bei professionellen Anwendungen etwas nachhinkt.

Trotz dieser Nachteile hat sich jetzt die Firma **BATTERIES INCLUDED** darangemacht, eine Datenbank zu entwickeln, welche auch den gehobenen Ansprüchen genügen soll. Wem diese Firma unbekannt ist, sagen vieleicht die Programmnamen DEGAS/DEGAS ELITE etwas mehr.

THE CONSULTANT heißt dieses Werk, welches in den nächsten Wochen von der Firma ARIOLASOFT in Deutschland vertrieben wird. Ich hatte das Glück, vorzeitig ein Musterexemplar dieses Programmes zur Verfügung gestellt zu bekommen.

Das Programm wird zusammen mit einem umfangreichen Handbuch (ca. 180 Seiten) in deutscher Sprache ausgeliefert. Nachdem es mir gelungen ist, das Programm zu initialisieren (was zwar sehr einfach zu bewerkstelligen ist, jedoch etwas unklar in der Anleitung ausgedrückt wurde) überraschte das Programm mit hervorragenden Eigenschaften. Mit wenigen Kommandos und Tasten läßt sich die gesamte Datenbank steuern. Und trotzdem stehen Möglichkeiten zur Verfügung, die an teure Büroanlagen erinnern. So ist THE CONSULTANT ein offenes DATENBANKSYSTEM, das sich mit einfachen Mitteln an die jeweiligen Anforderungen anpassen läßt. Teilweise erinnert das Programm an berühmte PC-Programme, wie DATAEASE, DBASE oder ähnliche Software, wenn auch die Leistungen stark eingeschränkt wurden. Um den Einstieg so leicht wie möglich zu machen, enthält das Programm bereits 10 vorgefertigte Standarddateien, die immer wieder gebraucht werden. Leider konnten wir im Test nicht näher auf diese vorgefertigten Dateien eingehen, da diese nicht auf unserer Vorabversion enthalten waren, sondern lediglich im Handbuch erwähnt wurden.

Die Leistungen und inbesondere die Flexiblität dieser Datenbank haben mich jedoch in jeder Hinsicht überzeugt und dürften für den C-64 wohl das Maximum darstellen. Ausgefeilte Makro-Techniken erlauben Befehlssequenzen, die sich ständig wiederholen, auf Knopfdruck auszuführen. Wahlweise arbeitet das Programm mit ein oder zwei Diskettenlaufwerken zusammen, wobei der Speicher des C-64 immer voll ausgenutzt wird. Maximal 65688 Datensätze können mit dem Programm problemlos bearbeitet werden, wobei die Daten als Relativdatei abgelegt werden. Diese Zahl ist jedoch nur theoretisch und richtet sich natürlich nach der Länge des einzelnen Datensatzes. Ebenfalls theoretisch, jedoch möglich, ist die maximale Anzahl von 99 Feldern mit einer maximalen Länge von einem Bildschirm. Selbstverständlich kann THE CONSULTANT auch Masken definieren, wobei die Länge und Art eines Eingabefeldes genau festgelegt werden kann. Die Zugriffszeit läßt sich durch das Nutzen einer oder mehrerer INDEXDATEIEN auf ca. 1/10 Sekunde beschleunigen. Unglaublich ist auch der Sortieralgorithmus, welcher bis zu 1000 Datensätze in 4 Sekunden verarbeitet. Als Suchkriterium lassen sich 5 verschiedene Vergleichsoperatoren verwenden:

- Gleich oder größer als...
- Kleiner als ...
- Nicht gleich mit ...
- Freies Suchen
- Wild Card Operation

Wie bei den großen PC-Datenbanken lassen sich auch bei CONSULTANT die Datensätze über eine frei definierbare Ausgabeliste ausgeben. Ein integrierter Taschenrechner mit den 4 Grundfunktionen gehört ebenfalls zun Komfort dieser Datenbank wie eine Hilfsfunktion für Einsteiger.

Alles in allem hat mich das Programm in jeder Hinsicht überzeugt, wenn auch teilweise ein 80-Zeichen-Bildschirm vermißt wird. Die umfangreiche Menüunterstützung zusammen mit dem deutschen Handbuch dürften auch dem Computeranfänger einen leichten Einstieg in die Welt der Datenverarbeitung erlauben. Ob eine Adreßverwaltung, Lagerverwaltung oder ähnliches gesucht wird, das Programm THE CONSULTANT kann fast alles.!

Frank Brall

Positiv: Arbeitet mit einem oder zwei Laufwerken; enorm flexibel; läßt sich für zahlreiche Anwendungen verwenden; 10 vorgefertigte Standarddateien; maximal 65588 Datensätze können verwaltet werden; Speicher wird voll ausgenutzt; enorm schnelle Sortierzeiten; Indexdateien möglich; Maske frei definierbar; Eingebauter Taschenrechner

Negativ: Handbuch teilweise etwas zu ausführlich (u.a. Beschreibung der Einschaltmeldung)

Disketten-Zauberer

Programm: Supercopy, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca 80 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Schogue-Soft, Thomas Scholl, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.

Kopierprogramme für die Schneider-Computer gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Die meisten allerdings müssen bei kopiergeschützter Software aufgeben. **SUPERCOPY** ist das erste Programm, bei dem eine Erfolgsgarantie gegeben wird! Nun besitze ich selbst schon seit einiger Zeit ein ähnlich gutes Kopierprogramm mit dem Namen RH-DISCO, daß auch sehr viele Disketten kopiert hat. Was lag also näher, als Supercopy auf die Disketten loszulassen, bei denen RH-Disco versagt hat?

Ich wurde angenehm überrascht, bis auf drei Disketten ließ sich alles ohne Probleme kopieren. Und für den Fall, daß Supercopy versagt, gibt es immer noch die Möglichkeit, das nicht zu kopierende Programm zusammen mit der Supercopy-Disk an den Hersteller zu schikken. Innerhalb kürzester Zeit bekommt man dann eine neue Supercopy-Version, die in Zukunft diesen speziellen Kopierschutz erkennt und kopiert.

Dies stellt einen tollen Service dar, der einerseits den doch recht hohen Preis von 79 DM rechtfertigt und andererseits, auch weil von Supercopy selbst nur eine Kopie gemacht werden kann, den Mißbrauch durch Raubkopierer einschränkt. Der Kopiervorgang selbst ist nicht sehr schnell, dafür werden aber ständig die aktuellen Sektorgrößen und die Sektorkennung angezeigt. Als Anleitung wird nur ein Handzettel mitgeliefert, was aber in diesem Fall ausreicht, da das Programm sich zum größten Teil selbst erklärt.

Fazit: Supercopy ist ein sehr gutes Programm für Leute, die oft mit Disketten arbeiten, und aus diesem Grund auch Sicherheitskopien erstellen möchten.

Ottfried Schmidt

Positiv: Kopiert fast alle auf dem Markt befindlichen Disketten, Erfolgsgarantie wird gegeben, vom Hersteller zu beziehende Updates.
Negativ: Recht hoher Preis.

c16chris

Eine „interessante Serie!"

Programm: Serie STARKONTOR, **System:** IBM PC und Kompatible mit min. 256k, **Preis:** je nach Anwendung zwischen 75 DM und 350 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Sybex-Verlag GmbH, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf

STARKONTOR ist kein einzelnes Programm, sondern die Bezeichnung für die neue Softwareserie aus dem Hause **SYBEX.** Bei dieser Serie handelt es sich ausschließlich um Anwendungen im Bürobereich, wie beispielsweise Textverarbeitung, Adreßverwaltung, Dateiverwaltung, DOS-MANAGER oder ähnliches. Das Besondere an dieser Serie ist, daß sich alle Anwendungen bzw. Programme ergänzen können. So ist es beispielsweise möglich, sich zuerst nur ein Adreßprogramm zuzulegen und später ein Textprogramm oder Fakturierungsprogramm als Ergänzung anzuschaffen. Eine Software-Schnittstelle sorgt dafür, daß die einzelnen Programme jederzeit Daten untereinander austauschen können. So können beispielsweise mit der Kombination Text- und Adreßprogramm auf einfachste Weise Serienbriefe realisiert werden. Wie bei allen SYBEX-Programmen wurde auch hier besonders viel Wert auf einfachste Bedienung und günstiges Preis/Leistungsverhältnis gelegt. Zwar haben diese Programme nicht die Flexiblität von Datenbanken wie DATAEASE, DBASE oder ähnlichen, jedoch ist der Anschaffungspreis sowie auch die einfache Bedienung sicher ein schlagkräftiges Kaufargument.

Adressverwaltung 1.00 Hauptmenue (C) by SYBEX-Verlag

StarKontor PC

(1) = Adressen erfassen
(2) = Bearbeiten (Name)
(3) = Bearbeiten (Global)
(4) = Bearbeiten (Kriterien)
(5) = Tabelle drucken
(6) = Aufkleber drucken
(A) = Adressen für Textverarb.
(L) = Adressen auflisten
(T) = für Textverarb. auflisten
(W) = Datei wiederherstellen
(I) = Datei Information
(Esc) = Programmende

Bitte wählen Sie :

Programm: STARKONTOR TEXTVERARBEITUNG, **System:** PC min. 256kByte RAM, **Preis:** ca. 125 DM.

Textverarbeitungsprogramme gibt es ja nun wirklich genug, warum sollte man deshalb gerade STARKONTOR kaufen? Die Antwort ist ganz einfach: **STARKONTOR TEXT** ist ein sehr günstiges Textprogramm und erlaubt darüber hinaus den Aufbau einer kompletten Büroanwendung von der einfachen Adreßverwaltung bis zur Buchführung.

Wie sich in einem kurzen Test zeigte, sind die Leistungen für ein solch günstiges Textverarbeitungsprogramm überraschend gut. Neben den Standard-Befehlen besitzt das Programm zahlreiche Möglichkeiten, um schnell und einfach bestimmte Abschnitte zu formatieren, zu kopieren oder zu versetzen. Der durch eine Funktionstaste markierte Text wird durch INVERSE Darstellung sehr gut hervorgehoben. Etwas unangenehm ist, daß die Belegung aller Funktionen und Operationen keiner Norm (wie z.B. WORDSTAR und TURBO-PASCAL) entsprechen und somit erst einer entsprechenden Gewöhnungszeit bedürfen. Die Funktionen werden über die Funktionstasten sowie aus der Kombination aus Funktionstasten ALT, ESC und CTRL-Sequenzen aufgerufen. Über die Funktionstaste F1 läßt sich jedoch jederzeit ein übersichtliches Bild aller Belegungen in Erinnerung rufen. Ebenfalls etwas störend ist, daß Fettschrift, Schmalschrift oder Kursivschrift nur auf dem Drucker erscheint, was allerdings bei Textprogrammen dieser Preisklasse durchaus üblich ist. Die Cursorbewegungen sowie die Textoperationen arbeiten beachtlich schnell, was leider auf dem PC immer noch nicht üblich ist.

Artikel + Lager 1.00 Suchen nach Kriterien (C) by SYBEX-Verlag

Artikelnr. : 00000001 Art.Gruppe : Sof
Artikelbez. : Adressverwaltung
Art.Stückelung : 1
Vk-preis 1 : 89.00
Einkaufspreis : 100
Max.Preisver. : 10 %
Lieferant : SYBEX
Min.best.Menge : 1
Bestandsführung: J (J/N)
Lagerwert : 16250
Artikelumsatz : 0.00
Zuletzt gelieferte Menge : 150
Vk.preis : 70.00
Rechnen
Kalender
Ende

Texte können mit STARKONTOR TEXT wahlweise formatiert oder als ASCII-Zeichen auf Diskette bgelegt werden. Bei dem Letzteren hat man somit die Möglichkeit, diese Texte von anderen Textprogrammen übernehmen zu lassen. Serienbriefe lassen sich mit STARKONTOR TEXT leider nur dann erstellen, wenn man im Besitz der ADRESSVERWALTUNG ist. Ein komfortables INSTALLATION-Programm erlaubt die einfache und schnelle Anpassung der verschieden Druckertypen. Wie alle STARKONTOR-Programme können diese zusammen mit Diskette oder Festplatte betrieben werden.

> **Positiv:** Einfache Bedienung, schnelle Ausführung aller Operationen, zahlreiche Funktionen
> **Negativ:** Gewöhnungbedürftige Tastenbelegung, Sonderschriften werden nur auf Drucker dargestellt.

Programm: STARKONTOR Artikel und Lagerverwaltung, **System:** PC min. 256kByte RAM, **Preis:** ca. 75 DM.

Eines der wichtigsten und zeitaufwendigsten Aufgaben ist die Lagerhaltung. Gerade bei einem kleineren Einzelhandel mit großen Artikelbestand, beispielsweise Software, macht dieser Bereich einen Großteil der Arbeitszeit aus. An dieser Stelle setzt nun das Programm **STARKONTOR ARTIKEL** an. Das Programm ist je nach Datensatzlänge in der Lage bis zu 64000 Artikel zu verwalten. Unter Verwalten versteht man bei diesem Programm automatische Erstellung von INVENTURLISTEN mit INVENTURPREIS, Suchen nach bestimmten Kriterien oder global. Ebenfalls läßt sich für bestimmte Artikel ein Mindestbestand festlegen. Besitzt man das Programm Fakturierung, so wird mit jeder Rechnung automatisch der Bestand reduziert. Auf diese Weise kann das Programm jederzeit Bestellungen an die eingetragenen Lieferanten ausgeben. Für die Buchführung ist das Programm in der Lage, einen Monats- oder Jahresabschluß durchzuführen. Besonders interessant ist auch ein möglicher Mindestverkaufspreis. Das Programm teilt in diesem Fall mit, wenn ein Rabatt den Preis unter die erlaubte Grenze verschiebt. Alles in allem ist dieses Programm sehr einfach zu bedienen und ist durchaus den Preis von 175 DM wert. Da das Programm jedoch erst zusammen mit dem Fakturierungsprogramm zur vollen Entfaltung kommt, ist es sinnvoll, beide Programme gleichzeitig zu erwerben. *Frank Brall*

> **Positiv:** Einfache Bedienung, Monats- und Jahresabschlüsse, bis zu 64000 Artikel erlaubt, Inventurlisten, automatische Bestandsführung.
> **Negativ:** Nur sinnvoll, wenn der Kauf des Fakturierungsprogrammes geplant ist

Programm: Adreßverwaltung, **System:** PC min. 256kByte RAM, **Preis:** ca. 95 DM

Eines der wichtigsten Aufgaben im Büro bleibt nach wie vor die Adreßverwaltung. Insbesondere im Versandhandel ist es wichtig, von Zeit für Zeit neue Angebote oder Rechnungen an die Kunden zu versenden. Für diesen Zweck stellt Sybex das Programm **STARKONTOR ADRESSVERWALTUNG** zur Verfügung. Dies ist eines der wichtigsten und sogleich günstigsten Programme der STARKONTOR-Serie. Es besitzt eine Software-Schnittstelle zur Fakturierung, Lagerhaltung sowie zur Textverarbeitung und stellt somit ein hervorragendes Grundgerüst dar.

Auch dieses Programm besticht durch seine einfache Handhabung und dürfte somit auch für absolute EDV-Laien geeignet sein. Der erfahrene PC-Anwender wird hier allerdings etwas Komfort vermissen, so läßt sich beispielsweise die etwas magere Bildschirmmaske nicht erweitern oder überhaupt verändern. Aus diesem Grund kann neben der Adresse, der Telefonnummer, Briefanschrift lediglich eine kurze Bemerkung eingegeben werden. Für den allgemeinen Gebrauch, insbesondere in Zusammenarbeit mit weiteren Starkontor-Programmen, sind die Leistungen und Möglichkeiten völlig ausreichend. Neben Eingaben, Änderungen lassen sich Adreßlisten, Telefonlisten oder Aufkleber bedrucken.

Einfache logische Verknüpfungen erlauben, bestimmte Datensätze zu selektieren und beispielsweise für Serienbriefe vorzubereiten. Ein eingebauter Taschenrechner sorgt dafür, daß man nicht ins Grübeln kommt.

Für den Preis von 95 DM bietet das Programm durchaus annehmbare Leistungen, welche sich jedoch erst mit anderen STARKONTOR-Programmen ausnutzen lassen. *Frank Brall*

Positiv: Eingebauter Software-Taschenrechner, einfache Handhabung, 64000 Adressen möglich, Schnittstelle zur Fakturierung, Textprogramm, Lagerhaltung, günstiges Preis/Leistungsverhältnis
Negativ: Relativ unflexibel, keine Datenbanksprache

Der neue Nibbler

Programm: Burst Nibbler 1.5, **System:** C-64/128, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Eurosystems, Bredenbachstraße 129, 4240 Emmerich, Tel. 02822/52151.
Bereits in der Ausgabe 1/87 von ASM haben wir die Version 1.0 des C-64-Kopierprogrammes genauer unter die Lupe genommen. Inzwischen liegt die Version **BURST NIBBLER 1.5** für den C-64 sowie auch für den C-128 vor. Die enormen Leistungen der damaligen Version haben uns so überzeugt, daß wir gespannt waren, in was sich die neue Version von der vorherigen unterscheidet.
Die erste Neuerung ist, daß sich neben der C-64-Version auch eine BOOTVERSION für den C-128 auf der Diskette befindet. Der Aufbau beider Versionen ist vollkommen identisch. Da jedoch die 128er-Version den vollen Speicher ausnutzt, reduziert sich das Wechseln der Diskette erheblich. Ein weiterer Vorteil der 128er-Version ist, daß diese mit den Laufwerken 1541 und 1571 gleichermaßen zusammenarbeiten kann. Wie bei allen BURST-NIBBLER-Versionen ist auch hierbei ein Parallelkabel zur schnellen Datenübertragung Voraussetzung. Ein solches Kabel ist für ein paar Mark entweder bei EUROSYSTEMS selbst oder bei zahlreichen C-64-Händlern erhältlich. Besitzer eines Floppyspeeders besitzen in der Regel ein solches Kabel und können somit das Programm sofort benutzen. Turbo Nibbler verträgt sich mit SPEEDOS, TURBO ACCESS, PROLOGIC DOS, FLOPPY FLASH, DOLPHIN DOS und einigen anderen Floppyspeedern ohne Probleme.
Die Funktion und Arbeitsweise beider Versionen sind fast vollkommen identisch mit der Version 1.0. Weiterhin kann man die Anzahl der Tracks, den ersten Track, den letzten Track, und die Tracklänge frei wählen. Neu hinzugekommen sind die Menüpunkte ADJUST TARGET und REDUCE TARGET.
Mit der neuen Option ADJUST TARGET kann der Anwender entscheiden, ob die Zieldiskette gewissermaßen durchgemessen werden soll. Ist die Option eingeschaltet, so überprüft das Programm vor dem Kopieren, wieviele Sektoren sich eigentlich auf der Spur befinden. Die Option REDUCE TARGET sorgt dafür, daß Spuren, welche mehr Daten enthalten, als von der Zieldiskette aufgenommen werden, automatisch gekürzt werden. Dieser Menüpunkt sollte in der Regel eingeschaltet bleiben und nur bei besonders schwierigen Fällen abgeschaltet werden. Das Abschalten hat den Vorteil, daß eventuelle Abfragen der Synchronisation nicht beeinflußt werden und somit ein weiterer Kopierschutz umgangen werden kann.
Im Test mit mehreren stark geschützten Spielprogrammen zeigte sich das Kopierprogramm äußerst zuverlässig. Selbst Programme, wie das neue NEWS ROOM, wo die Version 1.0 kläglich versagte, ließen sich ohne Probleme kopieren. In einer 3tägigen Testphase fanden wir kein Programm, welches sich nicht mit dem neuen BURSTNIBBLERer kopieren ließ. Hier muß allerdings kritisiert werden, daß es nicht immer ganz einfach ist, die richtige Parametereinstellung zu finden. Hier kann allerdings die Beschreibung (deutsch), welche aus einem eng beschriebenem Blatt besteht, einige nützliche Tips finden. Bei der Arbeitsgeschwindigkeit hat sich gegenüber den vorigen Versionen nichts geändert, das Programm arbeitet immer noch in einem unglaublichen Tempo. Für besonders schwierige Fälle enthält die Diskette neben den beiden BURST-NIBBLER-Versionen auch das Programm FILEMASTER und TURBO NIBBLER Version 4.0 und 2.2.
Als Gesamteindruck möchte ich behaupten, daß dieses Programmpaket seinen Preis wert ist. Selten ist mir ein so sicheres und sogleich schnelles Kopierprogramm auf dem C-64 begegnet; die C-128-Version dürfte sogar bisher unübertroffen sein!

Frank Brall

Positiv: Schnelles und sicheres Kopierprogramm; arbeitet mit zahlreichen Speedern zusammen; Version für C-64 und C-128 nutzt gesamten Speicherplatz; zahlreiche Optionen (wie Trackgröße, Trackanzahl u.v.m.) veränderbar; einfache Bedienung auch für Einsteiger

Negativ: Beide Programme kopieren sich nicht selbst (auch keine Vorgänger).

C-16 Adreßverwaltung

Programm: Adress 16, **System:** C-16, **Preis:** ca.30 DM, **Bezugsquelle:** u.a. CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel. 0511/886383.
Eine einfache Form von Datenverwaltungsprogrammen stellen die sogenannten „Adreßprogramme" dar. Wie der Name schon sagt, dienen diese Programme lediglich zum Verwalten von beliebigen Adressen. Obwohl Adreß- und Dateiprogramme eigentlich erst aber einem bestimmten Speichervolumen interessant sind, existiert ein solches Programm für jeden Computertyp. Sebstverständlich bildet hier auch der C16/C116 keine Ausnahme, obwohl er eigentlich mit seinem Arbeitsspeicher alles andere als geeignet erscheint.
Ich war deshalb gespannt, was das Programm **ADRESS C16** von **CSJ** bei einem Speichervolumen von ca. 12000 Bytes zu leisten vermag. Daß sich mit diesem Arbeitsspeicher keine riesigen Datenmengen verarbeiten lassen, dürfte wohl jedem klar sein, ganze 54 Adressen kann das Programm im Arbeitsspeicher halten. Dies dürfte vielleicht für den Freundeskreis und einige Verwandten ausreichen, aber keinesfalls für professionelle Anwendungen. Zwar läßt sich diese Anzahl durch das Anlegen mehrerer Datenfiles multiplizieren, jedoch multipliziert sich damit ebenfalls der Arbeitsaufwand. Sinnvoll wäre lediglich eine alphabetische Aufteilung der Datenfiles, jedoch wird auch dieser Arbeitsvorgang durch das ständige Nachladen von Files relativ zeitaufwendig.
An Funktionen bietet ADRESS 16 nur die Grundeigenschaften eines Dateiprogrammes, wie SUCHEN, EINGEBEN, ÄNDERN, LÖSCHEN, AUSGEBEN und natürlich LADEN/SAVEN. Alle Eingaben erfolgen über eine vordefinierte Maske, wodurch sich Eingabefehler auf ein Minimum reduzieren. Nachteilig ist, daß diese Maske starr angelegt ist und nicht vom Benutzer verändert werden kann. Ebenfalls störend ist, daß während der Eingabe kein Cursor erscheint, wodurch das Editieren teilweise etwas unübersichtlich zu bewerkstelligen ist. Die Suchfunktion ist so entwickelt, daß immer der gesamte Datensatz nach einem bestimmten Wort abgesucht wird. Sucht man beispielsweise nach der Nummer 1234, so könnte eine Postleitzahl oder eine Telefonnummer gefunden werden; einzelne Kriterien können nicht gesondert abgesucht werden. Ob dies als positiv oder negativ zu bezeichnen ist, hängt von der Anwendung ab

ADRESS C16
EINE ADRESSVERWALTUNG FÜR DEN C16
DEUTSCHE FASSUNG

und kann deshalb nicht grundsätzlich beurteilt werden. Vorteilhaft ist bei ADRESS 16, daß Dateien wahlweise in Zusammenarbeit mit der Diskettentation oder Kassettenstation bearbeitet werden können. Daß Datensätze auf Bildschirm oder Drucker ausgegeben werden können, betrachte ich dagegen als selbstverständlich. *Knarf*

Positiv: Einfache Bedienung, vorgegebene Masken, arbeitet mit Diskette und Kassette zusammen
Negativ: Cursor ist während der Eingabe nicht sichtbar, relativ wenig Speicherplatz für Adressen, Masken können nicht verändert werden

c16chris

Desktop Publishing mit dem Schneider

Programm: AMX Pagemaker, **System:** CPC 6128, CPC 464/664+64k Speicher, **Preis:** Ca. 200 Mark, **Hersteller:** Advanced Memory Systems LTD, 166-70 Wilderspool Causeway, Warrington WA4 6QA, **Bezugsquelle:** u.a. Heimcomputer-Shop Waldeck, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst

Noch vor einigen Jahren war man froh, Microcomputer mit einer Bildschirmdarstellung von 40 mal 25 Zeichen anbieten zu können. Mittlerweile gehört eine Bildschirmauflösung von 80 mal 25 Zeichen fast zum Standard eines Homecomputers. Sogar eine hochauflösende Grafikdarstellung, von der die ehemaligen Pioniere nur geträumt hatten, ist mittlerweile mit jedem Homecomputer zu realisieren. Die modernsten Microcomputer dürften derzeit der Atari ST und der Commodore Amiga sein, welche mit ihren grafischen Fähigkeiten fast alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen.

Aber was nützt die modernste Technik, wenn diese nicht sinnvoll zum Einsatz gebracht werden kann? Aus diesem Grunde hat sich neben der Hardware auch die Software stark verbessert, obwohl sie der eigentlichen Hardware jedoch meist etwas nachhinkt.

DESKTOP-PUBLISHING, so heißt das Schlagwort, welches in den letzten Monaten immer mehr an Popularität gewinnt. Was bedeutet DESKTOP-PUBLISHING eigentlich? Unter diesem Schlagwort versteht man die Möglichkeit, Texte mit Grafiken zu verbinden und nach Belieben zu gestalten. Im professionellen Bereich wird Desktop Publishing zum Entwerfen von Werbeseiten, Lageplänen, Gebrauchsanweisungen, Bedienungsanleitungen, Broschüren oder Werbeschriften verwendet. In den letzten Monaten hat sich diese Anwendung dank neuer Software auch im Hobbybereich etabliert. Zahlreiche Programme sorgen dafür, daß jeder seinen persönlichen Briefkopf, seine eigene Clubzeitschrift oder Schülerzeitung gestalten kann.

Für diesen Zweck wurde auch das neue Programm **AMX PAGE MAKER** entwickelt. Dieses Programm wird auf einer beidseitig bespielten 3-Zoll-Diskette für die kleinen Schneider-Rechner angeboten. Da das Programm enormen Speicherplatz verschlingt, ist ein CPC 6128 oder eine Speichererweiterung von 64kByte sowie natürlich eine Diskettenstation unbedingt erforderlich. Wer jetzt glaubt, mit seiner Vortex-Speichererweiterung das Programm nutzen zu können, ist leider im Irrtum, denn PAGE MAKER läuft nur mit der DK'TRONIC-Speichererweiterung oder kompatiblen Bausteinen. Warum das Programm nicht auf die wesentlich weiter verbreitete Vortex-Erweiterung zugeschnitten ist, ist uns schleierhaft.

An Leistung bietet das Programm jedoch fast alles, was auch bei professionellen Page Makern an Funktionen bereitsteht. Texte können vom berühmten Textprogramm TASWORD übernommen und an eine bestimmte Stelle plaziert werden. PAGE MAKER arbeitet immer im MODE 2 mit 640 mal 200 Punkten. Da trotz dieser relativ hohen Auflösung nicht die gesamte Druckseite dargestellt werden kann, läßt sich der Bildschirm als ein Fenster auf die Seite verwenden. Bestimmte Teilstücke lassen sich über ein sogenanntes ZOOM-Fenster zusätzlich hervorheben und editieren. Interessant ist, daß PAGE MAKER Grafik und Text sehr gut unterscheidet. Das bedeutet, daß der Text nicht beeinflußt wird, wenn man eine Grafik löscht, auch wenn sich eigentlich beides überlagert. Die Steuerung von PAGE MAKER erfolgt wahlweise über Joystick, Tastatur oder AMX Mouse. Leider hatten wir im Test nur den Joystick zur Verfügung, womit sich die Bedienung etwas umständlich gestaltete. Um Funktionen, wie Text laden, Screen laden oder Schreibmodus, zu aktivieren, muß statt der üblichen Feuertaste immer eine Funktionstaste betätigt werden. Dies bedarf sicherlich einer längeren Gewöhnungsphase, im Test kam ich durch das versehentliche Betätigen der Feuertaste sehr oft aus dem gewählten Funktionsmode heraus. Die Bedienung wird wie bei allen modernen Programmentwicklungen durch eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche mit Pull-Down-Menüs und Festern unterstützt.

Vorgefertigte Textbeispiele, Bilder und fertig getaltete Seiten überzeugen von der Leistungsfähigkeit dieses Programms. Nachteilig machen sich jedoch beim Schneider die doch etwas magere Auflösung sowie die geringe Kapazität der Diskette bemerkbar. Beim durchschnittlichen Arbeiten mit PAGE MAKER kommt man leicht auf ca. 20 Diskettenwechsel pro Stunde. Hat man sich jedoch einmal an diese Nachteile gewöhnt, so kann man durchaus professionell mit dem AMX PAGE MAKER arbeiten. Inbesondere, weil es bisher noch keine Konkurrenz und damit auch keine andere Alternative gibt. Zahlreiche Schriftarten, Grafikbefehle, wie LINE, SPRAY, CIRCLE, u.s.w., sind ebenso vorhanden wie Befehle zum Rotieren, Vergrößern, Verkleinern, Scrollen oder Überlagern von Grafikdateien und Textdateien. Besonders viel Wert wurde auf die Möglichkeit der Textformatierung gelegt. So läßt sich der Text beispielsweise entlang einer kurvenreichen Linie oder sogar innerhalb eines Kreises genau formatieren. Unglaublich, was das Programm hier für Möglichkeiten bietet, insbesondere, wenn man an den alten 8-Bit-Prozessor Z80 denkt.

Frank Brall

Positiv: Zahlreiche Funktionen; hervorragende Möglichkeiten der Textformatierung bzw. Textgestaltung; Grafiken und Texte lassen sich überlagern; eine vollständige DIN-A4-Seite läßt sich bearbeiten

Negativ: Läuft nur mit 64k-DK'Tronic-Speichererweiterung; Bedienung mit Joystick gewöhnungsbedürftig; Anleitung bisher nur in Englisch (zumindest bei unserer Testversion)

„Sprechen" Sie 64?

Programm: Speech, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM (Kass); ca. 38 DM (Disk), **Hersteller:** Superior Software, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games.

SPEECH von **SUPERIOR SOFTWARE** ist eine Spracherweiterung im wahrsten Sinne des Wortes, man kann seine eigene Sprachausgabe realisieren. Dies erreicht man durch 5 neue Befehle, die in jedes beliebige BASIC-Programm eingebunden werden kann, z.B. in ein selbstgeschriebenes (Text-) Adventure, um dem Spieler Informationen per Sprachausgabe weiterzugeben. Dazu muß man sich aber leider mit den 49 Phonemen vertraut machen, welche zur korrekten Wortbildung nötig sind. Diese Methode hat natürlich ihre Nachteile, denn man muß ziemlich lange probieren, bis man die ideale Aussprache des Wortes gefunden hat. Dabei sei zu bemerken, daß das Programm deutsche Worte besser umsetzen kann als englische, bei denen die Phoneme gleichfalls angewandt werden müssen, weil ansonsten keine vernünftige Sprachausgabe zustandekommt. Beigefügt ist ein Programm, welches jede beliebige Textdatei, auch die von Textverarbeitungsprogrammen, vorspricht. Man kann natürlich nicht erwarten, daß das Programm die Worte richtig wiedergibt, aufgrund der schon genannten Bedingungen. Außerdem ist im Programmpaket noch ein kleines „Spiel" enthalten. Bei diesem „Spiel" muß man die Worte, die der Computer in englischer Sprache ausgibt, erraten. Dies stellt sich aber als ziemlich schwierig heraus, denn man kann manche Wörter kaum verstehen, auch die Anzahl der zu erratenden Worte ist mit dreißig sehr knapp bemessen. Schon nach dem zweiten Spiel stellt man fest, daß sich die Wörter wiederholen.

Die phonetische Schreibweise ist nicht jedermanns Sache, denn auch bei einigermaßen richtiger Lautfolge ist die Sprachausgabe nicht sehr deutlich zu verstehen.

Da ist der Preis von ca. 32 DM wohl zu hoch gegriffen. Für diesen Preis hätte man mehr erwarten können. Das Programm zeigt aber bestens den Sprachgebrauch in England, denn man versteht meist nur die Hälfte. Wer sich ausführlich mit Sprachausgabe beschäftigen will, sollte sich lieber einen Sprachdigitalisierer zulegen. Dennoch: SPEECH „sprach" deutsche Worte besser aus als englische. Woran das nur liegen kann? *Thorsten Hering*

Positiv: kann auch (gut) deutsch ausgeben.
Negativ: umständliche Bedienung; schwer zu verstehen; zu hoher Preis.

c16chris

Eiszeit

Programm: Ice Machine, **System:** C-64/128/SX-64, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Eurosystems, Bredenbachstraße 129, 4240 Emmerich, Tel. 02822/52151.

Kopierprogramme sind „out" – FREEZER sind „in", so lautet offensichtlich seit einigen Monaten die Devise. Nach dem noch Anfang des letzten Jahres der Ausdruck Freezer völlig unbekannt war, ist er mittlerweile in aller Munde. Angefangen hat alles mit dem MUTIFACE für den Spectrum. Dieses Modul erlaubte es erstmalig, auf Knopfdruck ein Backup eines Programms zu erzeugen. Der Vorteil eines Freezers gegenüber einem herkömmlichen Kopierprogramm besteht darin, daß fast alle Schutzmaßnahmen des Herstellers umgangen werden. Das bedeutet, daß Kopien, welche mit dem Freezer erstellt wurden, in der Regel nicht mehr geschützt sind. Der zweite Vorteil besteht darin, daß Kassettenversionen auf Diskette und umgekehrt übertragen werden können.

Auch **ICE MACHINE,** der neue Freezer von **EUROSYSTEMS,** bietet diese Möglichkeiten. Gegenüber einigen ähnlichen Modulen werden Programme erzeugt, die auf jedem C-64 geladen werden können, auch wenn dieser nicht mit ICE MACHINE ausgestattet ist. Ähnlich dem bekanntem *Freeze Frame MK III* werden die Programme mit einem Schnellader abgespeichert, welcher allerdings nicht ganz die Geschwindigkeit von *Freeze Frame* erreicht. Ein besonderer FILL-Befehl erlaubt bei ICE MACHINE festzustellen, welcher Speicherbereich von dem zu kopierenden Programm belegt wird. Im Test zeigte sich, daß Backups von ICE MACHINE fast immer 20-40 Blöcke kürzer wurden als von *Freeze Frame*. In zahlreichen Testläufen arbeitete ICE MACHINE sehr zuverlässig und konnte durchaus mit teureren Modulen mithalten. Allerdings: Unser „Problemprogramm" URIDIUM ließ sich auch mit diesem Freezer nicht kopieren, aber vielleicht kommt ja bald ICE MACHINE II! Übrigens: Im Gegensatz zu vielen anderen Freezern arbeitet ICE MACHINE auch mit dem SX-64 zusammen! *fb*

Positiv: Gutes Preis-/Leistungsverhältnis; arbeitet sehr sicher; erzeugt relativ kompakte Files; arbeitet mit Kassette und Diskette zusammen

Negativ: Diskladeverfahren nicht das Schnellste; nicht unfehlbar.

Computern muß nicht teuer sein!

Wir haben fast alles für Ihren Commodore-Computer (C64, C16/116, C128, Amiga, IBM PC) in überzeugender Qualität und zu fantastischen Preisen! Über 300 Spiele für den C64, über 100 Programme für C16 und dazu das neueste für Amiga und C128!

Für den C16-User!	
Joystick-Adapter	8,90
Datasetten-Adapter	8,90
64K-Erweiterung/Steckmodul	59,–
C16-Userport	49,–
Programmieradapter für C16 Epromprogrammierer	17,90
Adress C16, C16-Dreierpack 1+2, Datei C16, Ghost'n'Gomblins, Samantha Fox Strip Poker, Text C16, Thai Boxing, Utility C16, Vokabel C16	
Turbo Tape	je 17,90
Winter Olympiade	22,90
Quiwi	24,90
Yie Ar Kung Fu	27,90
Für den C128-User!	
Abdeckhaube f. 128D (Tast.)	10,90
Umschaltkabel (40/80 Z.)	29,–
Abdeckhaube C128	16,90
Abdeckhaube 1571	16,90
Kickstart	27,90
Thai Boxing	34,90
The Last V8	27,90
Monarchie	19,80
No Name Disk 1D 10Stück	7,90
No Name Disk 2D 10 Stück	8,90
Disk-Box DX 85 A f. 5'25	16,90
Quickshot II	13,90
Quickshot IX Joyball	17,90

Für C64-Freaks!	
The Final Cartridge	89,–
Weichplastikabdeckhaube für C64, VC 1541, Dataset	je 5,90
80-Zeichen-Karte	149,–
CPM-Modul	149,–
Dragon's Lair II	27,90/37,90
Gauntlet	29,90/44,90
1942	27,90/37,90
World Games	29,90/44,90
Summer Games	9,90/17,90
Gunship	37,90/54,90
Split Personalities	27,90/37,90
Mission X14	– /22,90
Labyrinth	33,90/54,90
Für den Amiga!	
Defender of the Crown	85,90
The Pawn	69,90
Shanghai	75,90
Chessmate (Schach)	95,90
World Games	69,90
Halley Projekt	69,90
Zweitlaufwerk	429,–
2 Mega-Byte-RAM	1990,–
Mi-Amiga-File Datenbank	289,–
Vizawrite	498,–
Archon II	75,90
Seagate ST 225, 20MB	749,–
Amiga 1000, 512 KByte	2498,–
Commodore C128D	1199,–
Dataset für C64 etc.	39,–
Extas/Zehnertastatur	69,–

Fordern Sie noch heute gegen 2,– DM unseren Katalog an (keine Briefmarken) oder bestellen Sie geich, ab 200 DM portofrei, sonst Vorkasse 2,– DM/Nachnahme 8,– DM. Alle unsere Artikel sind Originalartikel von Originalherstellern. Jedes Paket wird von uns transportversichert. Umtauschrecht 14 Tage! Kein Risiko!

Computerhandel Jürgen Liebenstein · Maiersdorf 2 · 8319 Velden · Telefon (08742) 2316

c16chris

Die Alternative zu LATTICE C?

Programm: ZORLAND C, **System:** IBM PC und Kompatible mit min. 256k, **Preis:** ca. 260 DM, **Hersteller:** Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London, SE18 5 DH, Tel. (01) 854 1194, **Bezugsquelle:** CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.

wurde in den Jahren 1972/73 von Dennis M. Ritchie an den Bell-Laboratories in Murray Hill, USA, entwickelt. Wem das Betriebssystem UNIX ein Begriff ist, dem sei gesagt, daß dieses eines der ersten Programme darstellt, welches fast vollständig in C entwickelt wurde. Durch den riesigen Erfolg fand diese Programmiersprache schon bald einen großen Freundeskreis. Seit etwa 1980 sind C-Compiler auch für verschiedene Microcomputer verfügbar. Insbesondere die maschinennahe Programmierung hat dazu beigetragen, daß das C neben BASIC und PASCAL zu den beliebtesten Programmiersprachen auf dem Markt gehört. C-Compiler sind heute fast auf allen Computern erhältlich; sogar Versionen für kleinere Homecomputer, wie C-64, C-128 oder CPC, sind mittlerweile nichts Besonderes mehr. Übrigens: Programme, wie das ATARI ST GEM, sind schon heute in C entwickelt worden.
Die leistungsfähigsten C-Versionen werden jedoch nach wie vor zuerst auf dem IBM-PC entwickelt. Hier galt bisher der LATTICE-COMPILER der

```
Volume in drive A has no label
Directory of  A:ö

COMMAND   COM    24044  22.08.86  14.15
EXE2BIN   EXE     3050  20.10.86  12.00
LINK      EXE    39172  20.10.86  12.00
CONFIG    SYS       22   1.01.80   0.14
AUTOEXEC  BAT       61   1.01.80   0.14
ZC1       EXE    59216   1.01.80   0.54
ZC2       EXE    73632  27.08.86   1.31
ZC        COM    12797  27.08.86   1.31
CTYPE     H       1024  27.08.86   1.31
DOS       H       1118  27.08.86   1.31
ERRNO     H        237  27.08.86   1.31
TIME      H       1024  27.08.86   1.31
SETJMP    H        218  27.08.86   1.31
MATH      H       1324  27.08.86   1.31
STDIO     H       3101  27.08.86   1.31
NL        LIB    83456  27.08.86   1.31
C         OBJ     1466  27.08.86   1.31
CCI       OBJ     1797  27.08.86   1.31
        18 File(s)          0 bytes free

A>
```

gleichnamigen Firma als ein gewisser Standard. Dieser Compiler beherrschte den kompletten Befehlssatz, welcher von Dennis M. Ritchie im Jahre 1972/73 definiert wurde. Leider liegt noch heute der Anschaffungspreis dieses Compilers weit über 1000 DM und ist somit nur für wenige C-Programmierer erschwinglich.
Seit einigen Monaten bietet die Firma **ZORLAND** nun einen C-Compiler an, welcher ebenfalls den gesamten Standardbefehlssatz beherrscht, der von Brian Kernighan und Dennis Ritchie vorgeschlagen wurde. Obwohl damit der **ZORLAND-C-COMPILER** voll kompatibel zum LATTICE-C-Compiler ist, wird dieser zum Superpreis von 259 DM angeboten. Das ist aber noch nicht alles – daneben bietet der Zorland-Compiler eine ganze Reihe weiterer Features, welche sonst nur auf sehr teuren Compilern implementiert wurden.
Der Zorland-Compiler wird auf 4 Disketten geliefert: Eine Compilerdisk, Tutorialdisk, Librarydisk und eine Diskette mit Source Code. Bei allen vier Disketten wurde auf einen Kopierschutz verzichtet, um das Arbeiten nicht unnötig zu erschweren. Zwei mitgelieferte BAT-Dateien sorgen dafür, daß sich das Programm sehr leicht auf einer BOOTDISKETTE oder Festplatte installieren läßt. Da mit dem Compiler kein LINKER mitgeliefert wird, ist es wichtig, daß man einen solchen bereits besitzt (in der Regel auf der MS-DOS-Systemdiskette).
Ein Editor ist nicht notwendig, da bereits ein Wordstar-kompatibler Editor mitgeliefert wird. Dieser ist zwar nicht ganz so leistungsfähig wie der TURBO-PASCAL-Editor, reicht jedoch für die meisten Anwendungen völlig aus. Um vernüftig programmieren zu können, sind 2 Laufwerke oder eine Festplatte unbedingt zu empfehlen. Beim eigentlichen Programmieren befindet sich der Compiler immer in Laufwerk A und die SOURCE-Diskette in Laufwerk B. Zu empfehlen ist, den EDITOR ebenfalls auf die SOURCE-Diskette zu übertragen. Hat man nun ein C-FILE erstellt, so läßt sich vom Laufwerk B der Compiler aufrufen. Zahlreiche Parameter erlauben beispielsweise festzulegen, ob ein COM- oder ein EXE-Programm erzeugt werden soll. Nach dem Aufruf geht fast alles von alleine; der Compiler arbeitet zweimal den gesamten Source-Text durch, erzeugt den Objektcode und benutzt automatisch den LINKER, um ein lauffähiges Programm zu erstellen. Das Ganze arbeitet ungewöhnlich schnell und übertrifft sogar die Geschwindigkeit des LATTICE-Compilers. Von der umständlichen Bedienung anderer C-Compiler ist hier fast nichts mehr zu spüren. Im Durchschnitt werden etwa 3000 Zeilen pro Minute compiliert (im Speicher), was sicherlich nicht als langsam zu bezeichnen ist. Allerdings sollten bisherige TURBO - PASCAL - Freunde nicht denken, hier handele es sich um eine TURBO-C-Version mit gleicher Geschwindigkeit. Bei ZORLAND fehlt leider die Oberfläche, welche COMPILER, LINKER und EDITOR zu

```
type prog15.c
#include <stdio.h>
main ()
{
  int num1, num2, num3, num4;

     puts("Enter number 1");
     scanf("%d",&num1);
     puts("Enter number 2");
     scanf("%d",&num2);

     printout(num1,num2);    /* num1 and num2 are arguments */

     puts("Enter number 3");
     scanf("%d",&num3);
     puts("Enter number 4");
     scanf("%d",&num4);

     printout(num3,num4);    /* num3 and num4 are arguments */

}

printout (x,y)     /* This function receives 2 arguments */
int x,y;           /* The arg types must be declared     */
{                  /* before the opening brace.          */

   printf("This function has received 2 ints %d and %d\n",x,y);
}

B>
B>zc prog15.c
ZC1  -oB:\temp.tmp prog15.c
 ZC1 1.10 Copyright (C) 1985,1986  ZORLAND LTD. written by Walter Bright
function main
function printout
 ZC1 complete. Time: 7.85 seconds

ZC2  B:\temp.tmp -oprog15.obj
 ZC2 1.10 Copyright (C) 1985,1986  ZORLAND LTD. written by Walter Bright
function main
function printout
 ZC2 complete. Code: 0x008c Data: 0x0075 Time: 5.05 seconds

LINK A:\c+prog15.prog15,,A:\nl

Microsoft (R) Personal Computer Linker  Version 2.40
Copyright (C) Microsoft Corp 1983, 1984, 1985.  All rights reserved.
```

einem Programm verbindet. Durch das ständige Abspeichern und Laden der einzelnen Compiler-Elemente geht leider noch unnötige Zeit verloren, allerdings kann hier die RAM-DISK etwas aushelfen.
Der Compiler unterstützt vier verschiedene Speichermodelle, welche erlauben, von 64k bis zu 1 MegaByte an CODE und Daten verarbeiten zu können. Für diesen Zweck befinden sich unterschiedliche Libraries auf der Diskette.
Der compilierte Code zeigte sich im Test als relativ kompakt und schnell. Teilweise wurde der Code bis zu 75% kompakter als bei Lattice C. Bei zahlreichen Benchmark-Tests konnte der LATTICE-Compiler nur selten in der Geschwindigkeit mithalten.
Die Anleitung für den Compiler besteht aus einem dünnen Systembuch sowie einer kleinen Tutorial-Einführung. Leider ist beides bisher nur in Englisch lieferbar. Trotz dieser relativ dünnen Handbücher ist der Einstieg in die Programmiersprache C damit leicht zu bewältigen, wobei allerdings ein Grundwerk über den Kernighan/Ritchie-Standard als Ergänzung zu empfehlen ist.
Abschließend möchte ich sagen, daß ich selten ein so leistungsstarkes Programm zu einem so fairen Preis getestet habe. Dem C-Programmierer kann ich dieses Programm mit bestem Gewissen empfehlen. Der einzige Verbesserungsschlag von mir wäre eine Benutzeroberfläche, welche EDITOR, COMPILER und LINKER im Speicher verwaltet.

Frank Brall

Positiv: Enorm schnelle Compilier-Zeiten; kompakter Code wird erzeugt; kompletter Kernighan/Ritchie-Standard mit Erweiterungen; LATTICE-kompatibel; gutes Preis-/Leistungsverhältnis; einfache Bedienung (nicht kopiergeschützt); mehrere Speichermodelle bis zu 1 MByte
Negativ: Keine Benutzeroberfläche wie bei TURBO-PASCAL

C16-Komfort-Assembler unter der Lupe!

Programm: Komfort-Assembler, **System:** C16 64k, Plus 4, **Preis:** ca. 39 DM, **Hersteller:** S+S Soft, Elektronikhandel Frank Schmitz, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.

Noch vor wenigen Monaten wurden brauchbare Assembler für den C16 vergeblich gesucht. Mittlerweile hat sich auch hier das Bild verändert; der Käufer hat inzwischen die Wahl, sich aus einer Zahl von Angeboten die leistungsfähigste Version herauszusuchen. Ich habe mir diesmal die **KOMFORT**-Version von **S+S SOFT** angeschaut.

Das Programm wird zusammen mit einer 12seitigen Dokumentation auf Diskette geliefert. Benutzer der Datasette müssen leider auf den Assembler verzichten, da alle Menüpunkte direkt auf Diskette zugeschnitten sind. Da das Programm selbst etwa 13K belegt, ist eine 64k-Erweiterung oder ein Plus 4 unbedingt notwendig.

Nachdem das Programm über LOAD „ASSEMBLER",8,1 aktiviert wurde, meldet sich dieses mit dem Hauptmenü:

X: Zurück nach Basic
I: Eingabe neuen Text
C: File auf Diskette löschen
SD: File von Diskette löschen

Wie in diesem Menü schon angedeutet wird, arbeitet der Assembler mit einem eigenen Editor. Dies ist zwar in der Regel von Vorteil, jedoch nicht, wenn es sich um einen einfachen LINE-Editor handelt. Leider ist dies beim Komfort-Assembler der Fall. Der Editor arbeitet solange zufriedenstellend, wie genau die Eingabe-Syntax eingehalten wird. Kommt man jedoch versehentlich auf eine der UP- oder DOWN-Cursortasten, so kommt der Eingabe-Editor schnell durcheinander, und man hat Schwierigkeiten, diesen wieder unter Kontrolle zu bringen. Wer schon öfter in Basic programmiert hat, kennt sicher diese Probleme schon von der INPUT-Anweisung. Hier wäre es sicherlich besser gewesen, den schon eingebauten Basic-Editor für die Assemblerprogrammierung mit zu nutzen.

Bei der eigentlichen Syntax und Mnemonics hält sich der Assembler jedoch relativ streng an die Normung. Operanten können wahlweise dezimal, binär, hexadezimal und als ASCII-Zeichen angegeben werden. Selbstverständlich können auch Labels als Operant verwendet werden, sogar LOW- und HIGH-Byte getrennt. Die Adressierungsarten entsprechen ebenfalls der neusten Normung und unterscheiden sich nicht von anderen Assemblern.

Als positiv zu bezeichnen ist, daß auch die Pseudocodes dem Standard entsprechen und somit relativ leicht zu erlernen sind. Es wurde fast an alles gedacht: so läßt sich beispielsweise der Code während des Assemblierens ausdrucken oder als Programmfile auf Diskette übertragen. Das eigentliche Assemblieren geht überraschend schnell, wobei der Assembler den Code direkt im Speicher ablegt. Wird im SOURCE-Text keine spezielle Zieladresse definiert, so wird der Code in den Kassettenbuffer ab $332 (818) abgelegt. Eine Reihe von Fehlermeldungen sorgt dafür, daß der Programmierer immer im richtigen Bilde ist.

Alles in allem ist der Assembler für den C16-Freund mehr als brauchbar. Die größte Schwachstelle dürfte jedoch der eingebaute LINE-Editor sein, welcher das Editieren von eingegebenen Zeilen nicht gerade zum Vergnügen macht.

Frank Brall

Positiv: Zahlreiche Pseudocodes, Standard-Syntax und Adressierungsarten, relativ schnelle Assemblierung
Negativ: Umständlicher LINE-Editor, arbeitet nur mit Diskette

LATTICE C jetzt auch für ST und QL!

Programm: LATTICE C, **System:** Atari ST, Sinclair QL, Amiga, IBM-PC, **Preis:** ca. 380 DM, **Hersteller:** Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, England, **Bezugsquelle:** u.a. Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 40.

Die Programmiersprache C ist wieder in aller Munde. Seitdem die Firma LATTICE einen leistungsstarken IBM-C-Compiler entwickelt hat, stellt dieser Compiler eine Art Standard für diese interessante Programmiersprache dar. Viele Compiler, die später entwickelt wurden, richten sich noch heute nach dem Befehlssatz und Eigenschaften des **LATTICE COMPILERS** (siehe auch „Zorland C" in diesem Heft).

Die Firma Lattice hat nun die Rechte für die Amiga- und Sinclair QL- Version der Firma **METACOMCO** übertragen. Diese Firma bietet den **LATTICE C COMPILER** seit einigen Monaten für einen Schleuderpreis von unter 400 DM an. Schleuderpreis deshalb, da die IBM-Version noch immer mit fast 1000 DM zu Buche schlägt.

Die Leistungen der IBM-Version konnten fast vollständig auf die neuen Computersysteme übertragen werden. So versteht also auch der QL sowie der Atari ST den vollen C-Sprachumfang, welcher im Buch von Kerningham/Ritchie vorgeschlagen wurde, incl. fload, double, struct, union und die volle floating-point-Arithmetik. Variablenbezeichnungen werden bei diesen Compilerversionen mit bis zu 39 Zeichen ohne Probleme unterschieden. Der Compiler erzeugt echten Native-Code, welcher einem gewissen Standard entspricht und sich mit sehr vielen LINKERN weiterverarbeiten läßt (z.B. LINK68). Natürlich fehlen bei der ST-Version auch nicht die Libraries zum Ansteuern und Verwenden von GEM-Routinen. Leider muß an dieser Stelle das sonst so lobenswerte Handbuch etwas kritisiert werden; über die GEM-Systemroutinen geben ganze 16 Seiten Auskunft. Hier empfiehlt sich als Ergänzung ein entsprechendes GEM Buch. Ebenfalls viel mir negativ auf, daß Lattice C keinen Assembler beinhaltet. Das wäre noch nicht so schlimm, wenn der Compiler einen entsprechenden INLINE-Befehl zum Einbinden von MC-Routinen besitzen würde. Da aber beides nicht vorhanden ist, bleibt dem Programmierer nur die Möglichkeit, sich voll auf C zu verlassen. Die Möglichkeiten und Anzahl der Bibiliothekfunktionen sind bei Lattice C allerdings reichlich vorhanden. Mir ist bisher kein C Compiler auf dem ST begegnet, welcher hier mit Lattice C mithalten konnte.

Das System läuft beim Atari unter dem TOS und arbeitet als 2 Pass Compiler. Ein Utilityprogramm sorgt dafür, daß der Compilierungsvorgang und der Linkprozess automatisch vorgenommen werden. Allerdings, die komfortable Benutzeroberfläche, wie sie der IBM-Besitzer unter TURBO PASCAL kennt, kann von Lattice C bei weitem nicht erreicht werden. Allerdings kann hier der mitgelieferte Texteditor durch seine Geschwindigkeit und zahlreichen Funktionsaufrufen mit dem TURBO-EDITOR durchaus mithalten. Die übliche Maussteuerung fällt beim Atari-Editor völlig weg, was ich allerdings als positiv empfand.

Etwas langsam machte sich lediglich der Linker bemerkbar; jedoch ist man vom Lattice-Compiler gewohnt, daß die erste Version ständig verbessert und erweitert wird, warum nicht auch beim QL und ST?

Abschließend kann man erkennen, daß der LATTICE wirklich ein ausgereifter Compiler ist, der auch den gehobenen Ansprüchen genügen dürfte. Die Konvertierung vom IBM (8088 Processor) auf den Atari bzw. ST dürfte damit geglückt sein.

Frank Brall

ASM HIT

Positiv: Kompletter Befehlssatz nach Kerningham/Ritchie-Standard, Compiler/Linker und leistungsstarker Texteditor im Paket enthalten, erzeugt echten Native Code, Interface zu GEM und VDI, volle floating-point-Arithmetik, ausführliche Dokumentation
Negativ: Kein mitgelieferter Assembler; keine INLINE-Anweisung, etwas langsamer Linker, Dokumentation bisher nur in Englisch (zumindest unsere Testversion)

c16chris

Dauerthema: Sicherheitskopien

Programm: COPY II, **System:** IBM-PC und Kompatible, Apple, C64/128, Atari ST, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Central Point Software, 9700 SW Capitol Hwy. 100/Portland, OR 97219, Tel. (503) 244-5782, **Bezugsquelle:** Günter W. Kienitz, Otkerstr. 7, 8000 München 90.

Seit es Computer gibt, gibt es auch kopiergeschützte Programme. Seit es kopiergeschützte Programme gibt, gibt es auch entsprechende Kopierprogramme. Zwischen Kopierschutz und Kopierprogramm findet ständig ein Wettstreit statt, welches Programm wohl das andere bezwingen kann.

Nun werden sich sicher einige Leser fragen, warum ASM ein Kopierprogramm vorstellt, denn schließlich: Verstößt nicht das Kopieren gegen das Urheberrecht? Dieses Thema ist mittlerweile von jeder Computerfachzeitschrift einmal aufgegriffen worden und soll an dieser Stelle nicht ein weiteres Mal wiederholt werden. Grundsätzlich muß jedoch gesagt werden, daß das Verfielfältigen als Sicherheitskopie und wirklich ausschließlich als Sicherheitskopie nicht verboten ist. Schließlich kann von niemandem verlangt werden, ein bereits gekauftes Programm für teilweise über 1000 DM ein zweites Mal zu kaufen, wenn die Diskette beschädigt wird. Daß Kopierprogramme allerdings in falschen Händen großen Schaden anrichten können, ist wohl jedem klar, jedoch rechtfertigt dies nicht das Verbot von Kopierprogrammen.

COPY II ist kein neues Kopierprogramm, sondern es existiert schon seit längerem unter dem Namen COPY II PC für IBM und kompatible Computer. Neu sind lediglich die Version 3.09 sowie Programmversionen für den Atari ST, Apple, C-64 und Apple Macintosh. Da immer neue Kopierschutztechniken auf den Markt kamen, wurde COPY II ständig verbessert und erweitert. Im Test lag uns die Version 3.09 für den IBM-PC sowie die Version 3.0 für den C-64 vor. Da beide Versionen trotz gleicher Bezeichnung völlig anders arbeiten, beschreibe ich die Versionen einzeln.

COPY II PC
(IBM und Kompatible)

Dies ist das eigentliche Ursprungsprogramm und dürfte somit auch die beste Version darstellen. Das Programm besteht aus mehreren Files, welche zusammen mit einer englischen Anleitung geliefert werden. Eine BAT-Datei erlaubt Ihnen, aus der Kopierdiskette eine BOOTDISKETTE zu erstellen. An dieser Stelle sei angemerkt, daß das Programm selbst nicht geschützt ist, was wohl auch schlecht möglich war. Das eigentliche Kopierprogramm ist unter der Bezeichnung COPYII auf Diskette abgelegt. Der Aufruf erfolgt in der gleichen Weise wie bei dem Standardkopierprogramm DISKCOPY. Es läßt sich also wahlweise von Laufwerk A nach A oder von A nach B kopieren. Das eigentliche Kopieren läuft etwas langsamer ab als bei DISKCOPY, schließlich versucht das Programm, einen Diskschutz zu überlisten. Findet das Programm einen defekten Track oder Sektor, so kann der Benutzer entscheiden, ob dieser bei der Kopie ebenfalls als defekt gekennzeichnet werden soll oder ob er formatiert wird. Das Programm kann wahlweise ein- oder zweiseitige Disketten kopieren, wobei immer 42 Spuren kopiert werden. Auf diese Weise wird schon ein Großteil aller Kopierschutzmethoden umgangen.

Bei besonders schwierigen Fällen zeigt COPY II nach dem Kopieren an, daß ein weiterer Durchgang mit einem anderen Kopierprogramm notwendig ist. Auch dieses Programm befindet sich auf der COPYII-Disk und besitzt die gleiche Syntax. Im Test zeigte sich, daß dieses Programm bereits nach wenigen Sekunden eine lauffähige Sicherheitskopie erstellte. Das Programm arbeitet überraschend gut und versagte bei keinem unserer Testprogramme. Selbst das hartnäckige LOTUS ließ sich damit ohne Schwierigkeiten kopieren.

```
B
A>dir

 Volume in drive A is COPYIIPC
 Directory of  A:\

COPYIIPC EXE    39044  23.12.86  14.04
COPYIIJR EXE    35060  23.12.86  13.57
NOKEY    COM     7098  23.12.86  13.48
NOGUARD  COM     9067  23.12.86  13.50
BULKERAS EXE     4956  23.12.86  14.00
BULKERAS DOC     1319  17.03.86  15.00
SETUP    BAT       27   7.08.85  16.05
        7 File(s)    39424 bytes free

A>
```

Die Kopierdiskette enthält noch weitere Utilities, wie beispielsweise das Testen der Floppygeschwindigkeit sowie die Möglichkeit, Programme auf Festplatte zu übertragen.

Alles in allem bietet COPY II PC wirklich viel für sein Geld und sollte deswegen in keiner Programmsammlung fehlen. Übrigens existiert nach meinem Wissen kein Programm, welches COPY II Konkurrenz machen könnte. Ein Beiblatt mit einigen berühmten Programmnamen, welche bereits erfolgreich kopiert wurden, zeugt von der Leistungsfähigkeit.

COPY II 64
(C64/C128-Version)

Dieses Programm ist in Struktur und Handhabung völlig anders als Copy II PC, was bei den unterschiedlichen Floppylaufwerken auch kein Wunder ist. Wie fast alle C-64-Kopierprogramme arbeitet auch dieses Programm menügesteuert. Zahlreiche Parameter erlauben die Einstellung der zu kopierenden Tracks, Spurengröße, Speed u.v.m. Im Test zeigte sich, daß das Programm nicht unfehlbar ist – zahlreiche Spiele bekannter Hersteller ließen sich nicht kopieren. Ob sich diese Programme mit einer anderen Parametereinstellung kopieren lassen, konnten wir allerdings in dieser Kürze nicht feststellen. Neben dem eigentlichen Diskkopierer, welcher übrigens auch nicht der Schnellste ist, sind auch Programme zum schnellen Formatieren und zum Kopieren von Files auf der Diskette enthalten. Das Formatieren dauert im Quick Mode nicht mehr als 10 bis 15 Sekunden, was bei der Floppy 1541 wohl als gut bezeichnet werden muß. Die Anleitung ist auch bei der C-64-Version bisher nur in Englisch lieferbar und enthält ein Beiblatt mit etwa 200 kopierbaren Programmen. Trotz dieser Leistungen konnte mich die C-64-Version nicht so recht überzeugen, insbesondere wenn ich an die leistungsstarke PC-Version dieses Programmes denke.

Frank Brall

Positiv: IBM-Version kopiert fast alles; Programme lassen sich auf Festplatte übertragen (IBM-Version); einfache Bedienung (beide Versionen); gutes Preis-/Leistungsverhältnis; hervorragende Dokumentation (leider nur in Englisch)

Negativ: C-64-Version arbeitet nicht sehr sicher; C-64-Version etwas langsam.

```
copyiipc

COPY II - PC   Release 3.09
The Personal Computer Disk Duplicator
(C) Copyright 1983.1984.1985.1986 Central Point Software. Inc.
Unauthorized duplication prohibited.

IMPORTANT NOTICE: Under the Federal Copyright Law the owner of a copy of a
computer program is entitled to make a new copy for archival purposes only.
Some software is licensed. not sold. Subject to state law regarding the
enforceability of shrink-wrap license agreements. your right to make backups
may be limited or not exist. We suggest you check your state law to see
whether it affects you in this regard. This product is supplied for lawful
purposes only and you are not permitted to use it in violation of Federal
Copyright Law or State Software License Enforcement Laws. By using this
product. you agree to be bound by the terms of this notice.

Place SOURCE diskette in drive A.

Press any key to proceed.
```

Hardcopies

Programm: Dela Hardcopy-Modul, **System:** C-64, **Preis:** Modul 49 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln

Beim Auspacken des Moduls fällt sofort das zum C-64 passende Design auf. Das Modul ist fast farbgleich zum Rechner und besitzt die vom 64er her bekannten Luftschlitze an der Oberseite. An der Rückseite befindet sich der „Rote Knopf", der den Auslöser zum FREEZEN des Bildschirms und somit zum Drucken darstellt.

Hat man nun den Knopf gedrückt, so fängt der Bildschirm an zu blinken. Mit der Taste F1 durchsucht man dann die Grafikbildschirme bis die gewünschte Grafik zu sehen ist. Mit F7 gelangt man zum Hauptmenü, das die folgenden Punkte aufweist:

Hardcopy (F1)
Save (F3)
Edit (F5)
Exit (F7)

Bevor man mit F1 gleich zum Ausdrucken übergeht, kann man also die Grafik noch abspeichern oder editieren. Editieren bedeutet hier die Wahl

c16chris

Oldie but Goldie: Dbase auf dem Atari ST

Der Evergreen unter den Utilities

Programm: DBASE, **System:** CP/M- und MS-DOS-Rechner, **Preis:** Je nach Version unterschiedlich, **Hersteller:** Digital Research

Nun gibt es sie also auch auf den ST-Computern: **DBASE**, das altbekannte und von vielen bisherigen Benutzern (zu denen ich mich auch zähle) hochgelobte Datenbanksystem.

Was zunächst nur den 'großen' Computern, wie dem IBM-PC und ähnlichen, vorbehalten war, ist jetzt auch den ST-Besitzern zugänglich geworden. Ashton-Tate bietet das Programm für ca. 350,- DM an.

Diese Datenbank umfaßt natürlich alle Funktionen, die eine Dateiverwaltung erfordert, wie z.B. das Öffnen, Eintragen, Löschen, Suchen, Ändern, Kopieren und Schließen von Dateien, und zwar mit Hilfe einer eigenen Programmiersprache, die speziell für diese Aufgabe entwikkelt wurde. Im wesentlichen bestehen zwischen der ST-Version des Programms und den Programmen für die anderen Computer keine Unterschiede: das Programm läuft unter CP/M, und die Befehle sind dieselben. Die gesamten Möglichkeiten von Dbase hier aufzuzeigen, würde den Rahmen dieses Testberichts wahrscheinlich sprengen. Außerdem ist meiner Meinung nach klar, daß man durch die systemeigene Programmiersprache, die übrigens nicht sehr schwer zu erlernen ist, eine individuelle Dateiverwaltung ermöglichen kann, wie sie bei anderen Systemen nur sehr selten zu finden ist.

J.B.

Hier eine Übersicht über die Leistungsmerkmale von Dbase II:

Leistungsmerkmal Dbase	
Anzahl der Datensätze	65535
Zeichen pro Datensatz	1024
Felder pro Datensatz	32
Zeichen pro Feld	254
Rechengenauigkeit (in Stellen)	10
Länge der Zeichenkette	254
Länge des Indexschlüssels	100
Länge einer Befehlszeile	254
Länge des Report-Kopfes	254
Länge eines Feldnamens	10
Länge eines Dateinamens	8

Positiv:
Inividuelle Datenverwaltung möglich
Kompatiblität zu anderen CP/M-Programmen (wie z.B. Wordstar)
Hoher Leistungstandard
Einfache Erstellung einer Datei

Negativ:
Ein Programm für Anfänger
Die Möglichkeiten des ST wurden nicht voll genutzt
(nach meinen Informationen) noch keine deutsche ST-Version auf dem Markt.

---

zwischen einem Ausdruck mit oder ohne Sprites. Und damit wären wir auch bei dem Punkt, der das DELA HARDCOPY-MODUL von anderen im Handel erhältlichen Modulen unterscheidet: Der Ausdruck von Sprites. Normalerweise ist es ja gar nicht möglich, Sprites auszudrucken, doch die Programmierer des Moduls haben da ein wahres Meisterwerk geleistet. Nachdem man editiert hat, sollte man zum Kernstück übergehen, dem Drucken.

Die Hardcopies bestechen vor allem durch die gekonnten Grauabstufungen. Da ein Matrix-Drucker aber meist nur ein Farbband mit einer Farbe besitzt (Ausnahme natürlich: Farbdrucker), wird das Farbproblem mit verschiedenen Mustern gelöst, die die Grauabstufungen sehr gut simulieren. Doch es gibt auch negative Seiten beim Gebrauch des Moduls: Hat zum Beispiel ein im Programmieren unerfahrener Anwender einen Bildschirm abgespeichert, so weiß er wahrscheinlich nicht, wie er ihn (z.B. in Basic-Programmen) verwenden soll, denn eine Grafik wird im Bereich $4000-$77ff abgespeichert. Doch hier habe ich eine Lösung gefunden: Man lädt den gespeicherten Bildschirm und gibt folgende Basic-Zeile ein:

```
FOR I = 16348 TO 163484 +
8192:POKE I - 8192,PEEK(I):-
NEXTI
```

So wird der Bildschirm in den Bereich $8192 geschrieben, wo man ihn mit einem Maschinensprache-Monitor abspeichern kann. Danach kann die Grafik auf normale Art und Weise gestartet werden.

Fazit: Das DELA HARDCOPY-MODUL ist bis auf das SAVE-Dilemma sein Geld wert. Nicht nur denjenigen Anwendern, die ihre Wände mit Ausdrucken von guten Grafiken schmücken wollen, ist das Modul zu empfehlen. Vielmehr kann man das Modul auch bei Zeichenprogrammen verwenden, die keine Hardcopy-Funktion besitzen, um seine eigenen Kunstwerke drucken zu lassen.

Sascha Mersch

Positiv: Schöne Grauabstufungen; Ausdruck von Sprites; einfache Handhabung; kompatibel zu fast allen Matrix-Druckern; gutes Preis-/Leistungsverhältnis

Negativ: Hardcopies nur in einer Größe; umständliches SAVEn der Bildschirme

c16chris

DOPtimal DOPtimieren

Programm: DOP (Disketten-Ordnungs-Programm), **System:** Schneider Cpc 464,664,6128, **Preis:** 69,90 DM, **Hersteller:** Siegmund H. Bußmann, Tel. 0441,17277, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Ein Name, den man sich merken sollte: Dominic Sander. Alle Welt spricht von guten deutschen Programmierern, hier hat einer was geleistet. **DOP,** das in dieser Art erste Programm für den CPC (es verwaltet 1045 Spiele + 590 Disketten!!) bietet sowohl Besitzern eines oder zweier Diskettenlaufwerke (D)optimale Ordnung in den Disketten. Das ausführliche Hauptmenü sowie den Menüpunkt eins sehen Sie auf der Hardcopy. Ebenso sind einige Ausdrucke des Druckermenüs auf Papier gebannt.

```
Disketten Ordnungs Programm written by Dominic Sander/©1987 Prg.:2.01.1

Hauptmenü                 Diskmenü                  Filemenü
H1 Datei eröffnen         D1 Disketten anfügen      F1 Files anfügen
H2 Datei schließen        D2 Disketten löschen      F2 Files löschen
H3 Intendatei anlegen     D3 Disketten ändern       F3 Files ändern
H4 Programm schützen      D4 Disketten suchen       F4 Files suchen
H5 Zurück ins Hauptmenü   D5 Directory ausgeben     F5 Freie KB suchen

Bitte wählen Sie:
```

Zu Anfang fragt DOP, ob Sie eine oder zwei Floppys besitzen und ob Sie mit Turbo-DOS arbeiten wollen. Zwischendurch muß ich einfach den originellsten Kopierschutz vermerken, den ich je gesehen habe. Wenn der Cracker sich also „an die Arbeit gemacht hat", steht auf dem Bildschirm ganz stumpf frustrierend eine Faust mit erhobenem Mittelfinger (!!) und der Schriftzug (auf dem Bildschirm steht er ungekürzt!) „F... off, Cracker!!" Als ich das Programm von neuem startete, bemerkte ich, wie schnell es ist. Doch nun zu den meiner Meinung nach wichtigsten Menüpunkten:

H4: Programm schützen
Wenn Sie z.B. zum Telefon müssen, und kleine Kinder machen sich an Ihrer Tastatur zu schaffen (Vielleicht Jack the Nipper?) können die Jungens und Mädels machen, was Sie wollen, der CPC blockiert die Tastatur. Erst nach einer speziellen Kombination kann weitergearbeitet werden.

F1: Files anfügen
Hier können Sie weitere Angaben machen wie z.B. Namen und Speicherbedarf usw. Ein großer Eingabeplatz ist vorhanden.

F5: Freie KB suchen
Mann, ich brauch gaaanz schnell 34 freie KB! Aaaaah, auf Diskette Nr. 20, Seite B, sind noch 34 KByte frei! Doch DOP macht es so: DOP sucht sich die Diskette mit dem kleinstmöglichen Speicherplatz raus!

Druckermenü
DOP kann an jeden Drucker angepaßt werden. DOP druckt alle vorhandenen Daten aus, die gleichzeitig auf dem Monitor angezeigt werden. Das Format dieser Art Directory paßt genau in die Schachtel einer 3 Zoll Diskette!

Diskettennummer: 1	
Seite: A	
Cauldron II (Hexenküche II)	52KB
Desert Fox	49KB
Galaxia	29KB
Tau Ceti	48KB
Verbleibende KB:	0KB
Seite: B	
Bladerunner	42KB
Codename Mat	39KB
Kung-Fu Master	59KB
The Hobbit	38KB
Verbleibende KB:	0KB

Optmieren der Daten
z.B. KByte optimieren. DOP optimiert so, daß entweder 0 KB frei sind, oder daß eine Diskette ganz frei wird. Wer seine alten Disketten einmal mit DOP optimiert, wird das nie wieder machen müssen. Einfach (d)optimal!

```
Disketten Ordnungs Programm written by Dominic Sander/©1987/Prg.: 1.01.1
Hauptmenü:                          Herstellung: Siegmund Bußmann
1 DOP-Verwaltung
2 Druckermenü
3 Diskmenü
4 Optimierung der Daten
5 Datendiskette kopieren
6 Farben ändern
7 Programm beenden

464 Version für 2 Floppies
```

Datendiskette kopieren
Hier kann man beliebig Backup's anfertigen. Eine gesamte Disk von B nach A zu kopieren dauert nur 50 Sekunden!

Für Monochrom-Monitore oder für Leute, die's bunt mögen, kann man auch die Farben variieren.

Der Autor des Programms, Dominic Sander, hat darauf hingewiesen, daß mit diesem, in ca. zweimonatiger Arbeit erstellten Programm keine Probleme unter den CPC-Brüdern (464, 664, 6128) auftreten können, da es sich automatisch anpasst.

Lothar Hausfeld

Bouldordash III / 29KB / RUN"BOULDER3"	
Ikari Warriors / 54KB / RUN"IKARI"	
Skat / 17KB / RUN"SKAT"	
World Cup Carnival / 95KB / RUN"MEXICO86"	

Positiv: Paßt sich an Computer und Drucker an, beliebig Backup's, ausführliches Menü, Disketten werden optimal optimiert, Datenschutz,
Negativ: Relativ lange Wartezeit beim Optimieren

Diskettennummer: 3	
Speicherkapizität auf Seite A: 178KB	Verbleibende Speicherkapizität: 0KB
Speicherkapizität auf Seite B: 178KB	Verbleibende Speicherkapizität: 0KB

Zweimal Microdeal

Programm: Mi-Print, Sprite Construction Kit, **System:** Atari ST, **Preis:** Je ca. 70 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England.

Wieder einmal haben die Cornwaller zugeschlagen! Diesmal hat die Firma **MICRODEAL** gleich zwei Utilities für den Atari ST auf den Markt gebracht. Diese sind **MI-PRINT** und **SPRITE CONSTRUCTION KIT.** Bei letzterem handelt es sich um ein Programm zum Erstellen und Ändern von aus sechs Teilsprites bestehenden Objekten.

Sie besitzen 16 Farben, die der Benutzer frei aus den 512 Farben des Atari wählen kann. Aber das Programm kann noch mehr: Man hat die Möglichkeit, zehn dieser Objekte zu entwerfen, die es dann selbständig in frei wählbarer Reihenfolge „abspielt". Auch die Geschwindigkeit kann der Benutzer einstellen. Mit der beigefügten Software ist das Einbinden in eigene Programme kein Problem, wobei zwei Formate zum Saven zur Verfügung stehen: C- und Assemblertext. SPRITE CONSTRUCTION KIT ist für alle geeignet, die etwas programmiertechnische Hilfe gebrauchen können. Die beigefügten Demos sind ganz nett, wobei jedoch die Animation etwas besser hätte sein können. Mit ein wenig grafischem Geschick kann man mit diesem Programm allerdings gute Ergebnisse erzielen.

Nun zu MI-PRINT: Dies ist, grob gesagt, ein Druckertreiber. Nachdem man ein beliebiges Textfile geladen hat, kann man dieses formatiert auf Drucker oder Bildschirm ausgeben sowie in dem neuen Format wieder abspeichern. Hierbei arbeitet das Programm mit sämtlichen Steuercodes, wie zum Beispiel linker und rechter Rand, Zeilenabstand etc. Weiterhin ist in dem Programm der „Typewriter" implementiert. Wie der Name schon sagt, handelt es sich dabei um eine Art Schreibmaschine. Jeder eingegebene Satz wird sofort auf Drucker ausgegeben, ein nachträgliches Ändern ist also nicht mehr möglich. Diese Funktion ist immer dann sinnvoll, wenn nur ein paar Sätze auszudrucken sind, wie etwa bei Adressen, Etiketten etc. Das geht schneller als mit einem komplizierten Textverarbeitungsprogramm. Ferner kann MI-PRINT auch noch ein komplettes Disk-Inhaltsverzeichnis formatiert ausgeben. Diese Funktion ist für einen „Druckertreiber" ungewöhnlich umfangreich; es können leere Ordner „verschluckt" werden, unter-Directories eingerückt sowie alle Einträge alphabetisch geordnet werden. Dies ist überaus hilfreich, wenn man seine gesamten Disketten inventarisieren will. MI-PRINT ist also ein oft zu gebrauchendes Programm in Ihrer Sammlung.

PW/BS

Positiv: SPRITE CONSTRUCTION KIT leicht zu bedienen.
MI-PRINT universell einsetzbar.

Negativ: SPRITE CONSTRUCTION KIT läuft nur mit Farbmonitor; eigenes Format.
MI-PRINT ---

c16chris

ZX-81: Rasantes Tempo

Programm: Turbotape V3.08/ 3.16, **System:** ZX-81 mit 16 – 64K, **Preis:** DM 20,-, **Hersteller/ Vertrieb:** Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.

Daß der ZX-81 eine unendlich lange Lade- und Saveroutine hat, ist allgemein bekannt. Normalerweise speichert der 81er pro Sekunde nur 38 Bytes ab (entspricht 300 Baud). Um nun beispielsweise ein 16 KBytes langes Programm zu laden oder abzuspeichern, vergehen mehr als sieben Minuten. Außerdem ist die Datensicherheit nicht gerade groß.

Abhilfe schafft hier das **ZX-TURBOTAPE**, das von der Firma **SSC** angeboten wird. Es gibt hierbei zwei Versionen: Eine für den 16K-Rechner, die andere für den auf 64K erweiterten ZX-81. Der Unterschied liegt nur bei der Speicherplatzbelegung. Nach dem Laden (ca. 30 Sekunden) verschiebt sich das Programm über RAMTOP. So wird es auch möglich, daß das TURBOTAPE mit Zusatzmodulen lauffähig bleibt.

Dem User stehen insgesamt drei Befehle zur Verfügung: **SAVE** – dieser Befehl überträgt das gesamte Programm im Speicher mit 12facher Geschwindigkeit (entspricht 450 Bytes pro Sekunde = 3600 Baud) auf Kassette. Der Befehl kann als Direktkommando eingegeben werden oder in einer Programmzeile stehen. **LOAD** – Der LOAD-Befehl wird zum Einladen eines mit TURBOTAPE gesicherten Programms verwendet. Sollte beim Laden ein Ladefehler auftreten (z.B. Beschädigung der Kassette), dann wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben. **FSL** – (= **F**ür **S**inclair **L**oad) ist eine Besonderheit des TURBOTAPE. Mit diesem Befehl wird vor dem Abspeichern des Hauptprogramms in 12facher Geschwindigkeit die Laderoutine von TURBOTAPE mit der normalen Geschwindigkeit abgespeichert. Durch diese kurze, vorgelagerte Laderoutine wird es später möglich, das gespeicherte Programm mit dem normalen LOAD-Befehl des Basics wieder einzuladen, ohne daß erst das TURBOTAPE geladen werden muß! Das macht die ganze Angelegenheit recht komfortabel und einfach anzuwenden.
Jetzt muß nur noch die Lautstärke des Kassettenrekorders genau eingestellt werden, und dann gibt es keine Probleme mehr mit zu langen Wartezeiten. Im Test hat sich zudem herausgestellt, daß das TURBOTAPE zuverlässiger arbeitet als die original Load- und Save-Befehle. Auf dieses Hilfsprogramm kann kein ZX-81-User verzichten. Die 20 Mark sind gut angelegt! *Stefan Swiergiel*

Positiv: Hohe Geschwindigkeit (3600 Baud); einfach anzuwenden; FSL-Möglichkeit; arbeitet zuverlässig; kompatibel

Negativ: ---

Das Supertool

Programm: Multiface 2, **System:** Schneider CPC 6128, **Preis: ca. 150 DM, Hersteller/ Bezugsquelle:** Romantic Robot, 6000 Frankfurt 56.
Nachdem wir vor einiger Zeit den *Mirage Imager* vorgestellt hatten, bekamen wir nun ein neues Modul für die Schneider-Rechner zu testen. Bei diesem handelt es sich um das MULTIFACE 2 von **ROMANTIC ROBOT.** Diese Namen dürften zumindestens den Spectrum-Usern nicht unbekannt sein. Beim Multiface 2 handelt es sich um ein ROM-Modul, das einige Tool-Funktionen und die Möglichkeit, Sicherheitskopien von gekaufter Software zu erstellen, bietet. Einen kleinen Dämpfer gleich vorweg: Die hergestellten Programm-Kopien sind nur ladbar, wenn ein Multiface angeschlossen ist. Allerdings können die Kopien normal geladen werden, im Gegensatz zum Imager, wo eine Extra-Ladefunktion nötig ist. Auch läßt sich beileibe nicht jedes Programm kopieren, bei einigen werden auch teilweise defekte Kopien erzeugt. Man kann sagen, daß bei ca. 80% aller Programme ein Kopieren möglich ist. Zusätzlich weist das Multiface, zumindest in der von uns getesteten CPC 6128-Version, einige Funktionen auf, die andere vergleichbare Module in diesem Umfang nicht bieten. So können beispielsweise Spielepokes nun direkt eingegeben werden. Die interessanteste Funktion dürfte ohne Zweifel der eingebaute Monitor (kein Bildschirm!) sein. Mit diesem können, bei einem gestarteten Programm, Registerinhalte, Speicherstellen und vieles mehr verändert und das Programm anschließend weitergeführt werden. So bedurfte es beim Test nur einiger Sucharbeit, um z.B. Texte innerhalb des Programms zu verändern. Wer sein Selbstwertgefühl steigern will, der kann auch ohne weiteres die in den meisten Programmen enthaltenen Autorennamen durch den eigenen ersetzen. Z.B.: **Ikari Warriors (c) 1986 by Fritzchen Müller!** Das sind natürlich nur Spielereien. Man kann den Monitor logischerweise auch für sinnvolle Sachen verwenden, um selbst Spielepokes zu finden, Programm-Meldungen zu modifizieren, das Cursor-Symbol zu verändern u.s.w.. In der 14seitigen Anleitung, die uns leider nur in Englisch vorlag, wird auf alle Funktionen kurz eingegangen; als ausführlich kann man sie allerdings nicht bezeichnen. Auf alle Möglichkeiten des Multiface 2 einzugehen, dies würde mit Sicherheit ein kleines Buch füllen. Auf alle Fälle ist das Multiface sein Geld wert. Wer gerne in fremden Programmen herumschnüffelt, für den ist das Multiface eine lohnenswerte Anschaffung!
Ottfried Schmidt.

Positiv: Von sehr vielen Programmen Sicherheitskopien möglich, umfangreiche Funktionspalette.
Negativ: Sicherheitskopien nur mit Multiface ladbar. Etwas zu knappe Anleitung.

ANWENDER

Turbo-Atari

Programm: 1050 Turbo Modul, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** 98 Mark (149 Mark mit Druckerkabel), **Hersteller/Vertrieb:** Bernhard Engl, Bunsenstraße 13, 8000 München 83.
Bei **1050 TURBO MODUL** handelt es sich um ein vielseitiges Modul, das direkt in die Atari-Floppy eingebaut wird. Man benötigt also keine zusätzliche Software zum Betreiben des Moduls. Nach dem relativ einfachen und problemlosen Einbau, den sogar ein technischer Laie vornehmen kann und der in der mitgelieferten Anleitung ausführlich beschrieben wird, schaltet man den Atari einfach mit offenem Laufwerkshebel ab, und man gelangt sofort ins Hauptmenue.
Hier kann man wählen, ob man nun ein anderes Programm booten möchte oder ob man eines der eingebauten Utility's abrufen will. Dabei steht ein Back-up-Programm zur Verfügung, mit dem man auch kopiergeschützte Software duplizieren kann. Desweiteren ist ein Formatier-Programm enthalten, mit dem man eigene Schutzformate erzeugen, also selbst für „normalsterbliche" Anwender kopiergeschützte Software erstellen kann, die dann von keinem normalen Kopierprogramm vervielfältigt werden können. Mit diesem „Magic Formatter" kann man aber auch andere Schutzformate identifizieren und entfernen.
Als drittes ist ein Floppy- und Modultester integriert, mit dem sich Zustand und Geschwindigkeit überprüfen lassen. Doch das ist noch nicht alles: wie der Name schon vermuten läßt, ist ein „Speeder" eingebaut, mit dem man die Geschwindigkeit auf 70.000 Baud (sprich: das Dreifache!) erhöhen kann. Ein Beispiel: Brauchte man früher ca. 30 Sekunden, um ein File von etwa 32 KByte zu laden, so verringert sich die Ladezeit im Single-Density-Standard um etwa 15 Sekunden.
Mit dem TURBO MODUL ist es aber auch möglich, ein echtes „Double Density" zu erzeugen, mit dem man eine Speicherkapazität von 180 KByte pro Diskettenseite erreichen läßt. Das bedeutet, daß es sich hier nicht nur um ein sogenanntes „Enhanced Density", also eine erhöhte Schreibdichte, handelt, sondern um den „Percom"-Standard, welcher alle drei für den Atari möglichen Schreib- und Lesedichten zuläßt. Dies hat den Vorteil, daß man, je nach Belieben, bis zu doppelt so viel Programme auf einer Diskette ablegen kann. Auch braucht man hier kein spezielles DOS, wie zum Beispiel bei dem bekannten „Happy-Modul" aus den USA, denn man kann jedes DOS, das jemals auf und für den Atari geschrieben wurde, weiterbenutzen. DOS 2,5 und DOS 3 sind jedoch nicht Double-Density-fähig, dennoch läßt sich die erhöhte Schreibdichte des 2,5ers weiterhin betreiben.
Der Hersteller arbeitet zur Zeit noch an einem Turbo-DOS, welches die Handhabung und Speicherausnutzung noch vereinfachen soll. Als einen zusätzlichen Pluspunkt hat der Hersteller das 1050 TURBO MODUL noch mit einem Interface versehen, mit dem man alle bekannten Drucker, also nicht nur die „Ataris", anschließen und mit jedem normalen Programm betreiben kann, wie zum Beispiel "Print Shop" oder „Atari-Schreiber". Das Interface ist voll kompatibel zur Atari-850-Interface-Box. Lediglich einen Aufpreis von 49 Mark muß man in Kauf nehmen, um das zugehörige Druckerkabel zu erhalten, welches dann einfach an das Modul angesteckt wird.
Alles in allem eine sehr preiswerte Angelegenheit, die jedem Atari-User nur empfohlen werden kann. Auf jeden Fall eine sehr gute Alternative zu den bisher angebotenen Erweiterungen. *Arne Peters*

Positiv: Druckerinterface; hervorragendes Kopierprogramm; gute und ausführliche Anleitung; Preis-/Leistungsverhältnis.
Negativ: ---

c16chris

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

8th Day, 18 Flaxhill, Moreton, Wirral, Merseyside L46 7UH.
Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.
Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel. (00 44 40 24) 41 91 8.
Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Addictive Games Ltd., 7A Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, Tel.: (0044202) 296404.
Advanced Memory Systems Ltd, 166-70 Wilderspool Causeway, Warrington WA4 6 QA.
Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL. Tel.: (00 44 21) 3 78 13 71.
All American Adventures: siehe U.S. Gold!
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Americana: siehe U.S. Gold!
American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Schweden.
AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.
Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: (0 04 42 77) 23 02 22.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB. England.
Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.
Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.
A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB. Tel.: (0 04 41) 4 39 06 66.
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Arnor Ltd, The Studio, Ledbury Place, Croydon, Surrey, England.
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 4 10 81.
Atlantis, 28 Station Road, London SE 25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.
AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (00 44 29 12) 54 29.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA. Tel.: (0 04 41) 5 80 55 77.
Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW. Tel.: (0 04 41) 5 67 97 10.
Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (0 04 47 27) 4 03 03.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD. Tel.: (0 04 41) 8 37 28 99.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.
Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DM1 1HL, England.
Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: (0 04 42 22) 48 11 35, Wales.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (0 04 47 32) 35 59 62.
Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 98.
Bug-Byte, siehe Argus Press Software!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.
Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.
CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Chalksoft, 37 Willhowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (0 04 49 05) 5 51 92.
Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff. Tel.: (0 04 42 22) 77 73 37.
Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (0 04 48 25) 42 02.
Cinemaware: siehe Mirrorsoft!
Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA. Tel.: (0 04 46 06) 4 85 11.
Classics, siehe: Elite!
Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Novels: siehe American Action!
Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX. Tel.: (0 04 44 42) 6 39 33.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Computer Soft, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CP Software, 15 Despard Road, London N19 5NP, England.
Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (0 04 42 52) 54 33 33.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (0 04 41) 5 33 29 18.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (00 44 61) 4 56 83 83.
Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Delta 4 Software, siehe: CRL!
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel.: 02135/57633.
Deltarho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Diamond Software, Sophienstr. 58, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 26404.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (0 04 42 23) 32 22 44.
DK'Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: (0 04 47 99) 2 63 50.
DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 U.S.A.
d3m Software, Pemct, 61 Rue Ponthien, 75008 Paris, Frankreich.
Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel.: (0 04 41) 9 47 56 22.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Eldersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex. Tel.: (0 04 41) 4 78 12 91.
Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 OLR. Tel.: (00 44 51) 4 23 62 01.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (0 04 47 03) 31 69 24.
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA, Tel.: (4 15) 5 71 - 71 71.
Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 6 14 - 8 64 99 94.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (0 04 49 22) 5 58 52.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosoft, Parkweg 6, 6717 gn Ede, Holland.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Financial System Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcestershire WA8 9AR. Tel.: (0044386) 750217.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Firstline Software, 206 Great North Road, Eaton, Socon, St. Neots, Cambridgeshire PE19 3EF, Tel.: (0 04 44 80) 21 39 69.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts. CM21 9JX, England.
F'T'L', siehe: Gargoyle Games!
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Fun-Tastic Mail Order, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
Gap Software, 17 St. John's Terrace, London E7 8BX.
Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB. Tel.: (0 04 43 84) 23 72 22.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (0 04 46) 73 27 65.
Glass House Games, Alfred Heinrich Iller, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: 05662/4513.
Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (0 04 41) 2 28 13 80.
Grand Slam: siehe Argus Press Software!
Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 34 23.
GST, 91 High Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (0 04 49 54) 8 19 91.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
Halcyon promotions, Berkley Business Centre, 20, Nottingham Place, London W1, Tel.: (00441935) 4679.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (0 04 47 67) 31 88 44.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Headlines p.r., 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (0 04 41) 2 58 39 99.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0 04 42 35) 83 29 39.
high noon, Koldinger Str. 1, 3017 Pattensen 1, Tel.: (05101) 15737.
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 34 39 39.
Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrammes (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrammes (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.
Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 7 11 45.
Inter-Mediates, Unit 2, Southblock, Riverside Way, The Maltings, Southbridgeworth, Herfordshire CM 21 9RG.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.
Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 80 33.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56.
Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 60 96 - 2 85.
Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (0 04 41) 9 35 46 22.
Leisuresoft Deutschland GmbH, Kreisstr. 21a, 4600 Dortmund 30, Tel.: (0 23 04) 84 25.
Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.
Longman Group Ltd., Longman House, Burut Mill, Harlow, Essex CM 20 27JE, England.
Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.
Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.
Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 43 23) 76 84 86.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
MGA Microsystems, 140 Hightstreet, Tenterden, Kent TN 30 6HT, Tel.: (00 44 58 06) 42 78.

c16chris

Das ist spitze!

Für einen neuen ASM-Abonnenten erhalten Sie eines der **kleinsten Radios der Welt!**

QUARTZ
RADIO WATCH
12:00
HOUR MINUTE SECOND
Radiodigit

Für einen von Ihnen geworbenen neuen ASM Abonnenten erhalten Sie eine LCD-Quarzuhr mit Radio und Kopfhörer

Leser werben Leser

Bestellkarte und Gutschein

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Dafür erhalte ich die LCD-Quarzuhr mit Radio und Kopfhörer. Ich weiß, daß Eigenwerbung nicht möglich ist. Die Prämie schicken Sie nach Eingang der Zahlung für das neue Abonnement an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Datum/Unterschrift

Ausschneiden und absenden an:
Tronic-Verlag GmbH
ABO Service
Postfach
3440 Eschwege

Ich bin der neue Abonnent. Ich abonniere ASM zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 55 DM (Inland/10 Ausgaben) für mindestens 1 Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73 DM. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnementsjahres gekündigt wird.

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Datum/Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift

Mit dieser Neubestellung ist keine Abbestellung verbunden

c16chris

Microdeal Ltd, 41 Truro, Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, 72 Roseberry Road, London N10 2LA, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Midas Marketing: siehe Ancc!
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, Kent BR2 OXW, England.
Nidd Valley Micro Products Ltd., 4AA9 Thorp Arch Trading Estate, Wetherby, West Yorkshire LS23 7BJ. Tel.: Boston Spa (0 04 49 37) 84 46 61.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW 10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW, Tel.: (00447352) 71505.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (00 44 73 56) 7 16 00.
The Power House: s. CRL!
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB. Tel.: (0044462) 675544.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Reacteur: siehe Ariolasoft!
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rubicon Computer Systems, 11 Banerdale Road, Sheffield S7 2DJ, Tel.: (0 04 47 42) 58 36 65.
Rushware, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softechnics, Covent Garden, London.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software Invasion, PO Box 68, London SW 19 4 TX.
Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (00 44 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Status Software, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU 14 ØMP. Tel.: (0044252) 543303.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, Tel.: (0044532) 459453.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

39 Steps: s. Ariolasoft!
Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
Tatung Einstein Ldt., Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 5AB, Tel.: (0 04 49 52) 61 31 11.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
The Software Toolworks, One Toolworks Plaza, 13557 Ventura Boulevard, Sherman Oaks, CA 91423, USA.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich. Tel.: (00331) 43392321.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Witch Systems AG, Eidmattstr. 36, 8032 Zürich, Schweiz, Tel.: (00 41) 12 51 14 15.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH, Tel.: (00441) 8541194.
ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Die nächste Ausgabe erscheint am 25. 5. 87
Anzeigenschluß für die Doppelausgabe 8/9/87 ist der 19. 6. 87

c16chris

Hardware (MN) **Michael Naujoks** **Software**

SINCLAIR SPECTRUM	Cass.
6 Pak	34,90
Agent X	9,90
Amaurote	14,90
Anfractuos	9,90
Arkanoid	29,90
Bazooka Bill	29,90
Bomb Jack II	24,90
Brainache	9,90
Bump, Set, Spike	9,90
Classic collection I	34,90
Cobra	29,90
Colony	9,90
Curse of Sherwood	9,90
Cyrox	9,90
Deeper Dungeons	19,90
Dragon's Lair II	29,90
Feud	9,90
Fist II	29,90
Four great games	14,90
Ghost Hunters	9,90
Grange Hill	34,90
Hisoft Basic Compiler	79,90
How to be a Hero	14,90
Into the Eagles Nest	29,90
Invasion	9,90
Leader Board	34,90
Mad Nurse	9,90
Marble Madness the Game	49,90
Matt Lucas	9,90
Nemesis	29,90
Nether Earth	34,90
Nexus	29,90
Peter Shiltons Handball Maradona	24,90
Psi 5 Trading Company	29,90
Psi Chess	49,90
Ranarama	29,90
Rasterscan	9,90
Robin Hood	9,90
Sailing	29,90
Scott Adams Scoops	34,90
Serf's Tale	9,90
Shadow Skimmer	29,90
Shockway Rider	29,90
Short Circuit	29,90
Sky Runner	34,90
Skyranger	9,90
Star Runner	9,90
Thrust II	9,90
Tomb of Syrinx	9,90
Transmuter	9,90
Uchimata	29,90
Video Poker	9,90
World Games	32,90

SPECTRUM 128 K	Cass.
Icon Graphix 128	49,90
Kingdom of Krell	34,90
Knight Tyme	14,90
Little Computer People	31,90
Spellbound	14,90
Stars on the 128	34,90
Tasword 128	49,90
They call me Trooper	32,90

QL	Cartr.
Faktum 10-H	95,90
Mon QL Disassembler/Debugger	59,90
Nucleon	59,90
QL-Art	98,00
QL-Art plus	148,00
Quick Layout	99,90
Verbentrainer (English I)	49,90
Vokabeltrainer	59,90

SCHNEIDER CPC	Cass.	/ Disc
10th Frame	34,90	44,90
180	14,90	
Ace of Aces	34,90	44,90
Agent Orange	34,90	
Amazing Shrinking Man	34,90	44,90
Antiriad	28.90	39,90
Arkanoid	32,90	44,90
Ballblazer	34,90	44,90
Battlefield Germany	39,90	55,90
Berks	9,90	
Big 4	34,90	44,90
Big Trouble in Little China	34,90	44,90
BMX Simulator	9,90	
Bomb Jack II	24,90	39,90
Brian Clough's Football Fortunes	45,90	55,90
Chickin Chase	9,90	
Chimera	9,90	
Classic Collection I	34,90	44,90
Copyshop	59,00	69,00
Crystal Castles	34,90	44,90
Curse of Sherwood	9,90	
Deeper Dungeons	19,90	24,90
Dragon's Lair II	32,90	44,90
Elevator Action	31,90	44,90
Feud	9,90	
Four Great Games	14,90	
Future Knight	34,90	44,90
Ghost Hunters	9,90	
Grand Prix Simulator	9,90	
Growing Pains of Adrian Mole	34,90	
Hive	34,90	44,90
Hollywood or Bust	9,90	
Imagination	9,90	
Impossaball	32,90	44,90
Kobyashi	9,90	
Leader Board	34,90	44,90
Legions of Death	32,90	
Marble Madness Construction Set	32,90	
Marble Madness The Game	49,90	
Mercenary	34,90	
MGT	34,90	44,90
Nemesis	32,90	44,90
Nether Earth	34,90	
Ninja	14,90	
Riding the Rapids	9,90	
Sentinel	34,90	44,90
Shao-Lin's Road	32,90	44,90
Shockway Rider	29,90	44,90
Short Circuit	29,90	49,90
Sport of Kings	14,90	
Stallone Cobra	29,90	44,90
Strike Force Cobra	34,90	44,90
Super Cycle	34,90	44,90
Terminus	14,90	
Uchimata	34,90	44,90
Werner	32,90	44,90
West Bank	19,90	31,90

JOYCE	Disc
Annals of Rome	69,90
Brian Clough's Football Fortunes	69,90
Frank Bruno's Boxing	69,90
Guardian&Blagger	44,90
Jewels of Darkness	79,90
Southern Belle&Heathrow ATC	59,90
Starglider	79,90
Steve Davis Snooker	49,90
Tau-Ceti	69,90
Trivial Persuit (Genus)	59,90

PC	Disc
Summer Games II	69,90
Winter Games	69,90

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Entwicklung & Vertrieb von
Computer Soft- und Hardware
Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg

Hotline:
(0 62 21) 4 68 85

Hardware **Axel Fuchs** **Software**

COMMODORE 64	Cass/	Disc
10th Frame	30,90	45,90
Acro Jet	32,90	47,90
Aliens	30,90	47,90
Blood 'n' Guts	32,90	47,90
Bomb Jack II	27,90	42,90
Cobra Stallone	25,90	
Dandy	30,90	47,90
Donkey Kong	25,90	
Double Take	25,90	37,90
Dragon's Lair II	28,90	44,90
Firelord	28,90	40,90
Future Knight	28,90	
Gauntlet	32,90	47,90
Gunship	47,90	63,90
Jailbreak	28,90	47,90
Leviathan	32,90	
Legend of Kage	25,90	37,90
Los Angeles SWAT	9,90	
Ninja	14,90	
Paradroid/Uridium	28,90	40,90
Pipeline	9,90	
Police Cadet	9,90	
Raid 2000	30,90	40,90
Short Circuit	25,90	37,90
Skate Rock	23,90	34,90
Space Harrier	28,90	42,90
Starglider	47,90	56,90
Street Machine	25,90	42,90
Super Huey II	32,90	47,90
Super Sunday	28,90	37,90
Tomahawk	28,90	
West Bank	14,90	23,90
Zub	14,90	

SCHNEIDER CPC	Cass/	Disc
10th Frame	34,90	49,90
1942	29,90	44,90
ACE	34,90	49,90
Acro Jet	34,90	
Annals of Rome	44,90	59,00
Bomb Jack II	29,90	44,90
Defcom	27,90	
Donkey Kong	31,90	49,90
Eagle's Nest	27,90	44,90
Elevator Action	31,90	44,90
Future Knight	27,90	40,90
Great Escape	29,90	44,90
Impossaball	28,90	45,90
Infodroid	36,90	49,90
Jailbreak	31,90	49,90
Konami's Golf	31,90	49,90
Marble Madness C. Set	29,90	
One	30,90	44,90
Short Circuit	29,90	49,90
Silent Service	34,90	
Space Harrier	31,90	49,90
Xevious	34,90	49,90

ATARI XE/XL	Cass/	Disk
Crubles Crisis	25,90	30,90
Crystal Rider	9,90	
King Size 50 Games	28,90	
Leaderboard	32,90	51,90
Robot Knights	25,90	25,90
Solo Flight II	34,90	
Spitfire 40	32,90	
Winter Olympics	25,90	

COMMODORE AMIGA	Disc
Archon	102,90
Archon II	95,90
Balance of Power	109,90
Defender of the Crown	109,90
Macro Assembler	222,90
Marble Madness	97,90
Shanghai	78,90
Shell	153,90

ATARI ST	Disk
Art Studio	169,90
B C P L	316,90
Championship Wrestling	78,90
Deep Space	109,90
Devpac ST	376,90
Flight Simulation II	169,90
K-Ministral	85,90
Karate Kid II	73,90
Make	158,90
Ninja Mission	34,90
Qball	63,90
Renegade	34,90
S. D. I.	109,90
Shanghai	78,90
Silent Service	85,90
Space Pilot	47,90
Starglider	78,90
Strike Force Harrier	78,90
Tass Times in Tone Town	78,90
Tee Up Golf	47,90
Thai Boxing	47,90
The Pawn	92,90

ZX SPECTRUM	Disc
10th Frame	29,90
Annals of Rome	44,90
Bomb Jack II	28,90
Donkey Kong	28,90
Future Knight	22,90
Impossaball	28,90
Jailbreak	28,90
Masters of the Universe	28,90
Silent Service	30,90
Space Harrier	28,90
Super Cycle	24,90
Top Gun	22,90
West Bank	16,90

COMMODORE 16	Cass
Jetset Willy II	25,90
Kikstart	9,90
Kung Fu Kid	25,90
Music Synthesizer	32,90
Pinpoint	18,90
Scooby Doo	22,90
Sports 4	25,90
Trailblazer	22,90
Winter Olympics	25,90
World Series Baseball	25,90

COMMODORE 128	Disc
Kikstart	28,90
Thai Boxing	37,90
The last V8	28,90
Petspeed 128	169,90

Dies ist nur ein Auszug aus unseren Programmangeboten! Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Ausland: DM 6,– bei Vorauskasse, DM 12,– bei Nachnahme
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Axel Fuchs Softwareversand
Postfach 102205 · 6900 Heidelberg
Postgiroamt Karlsruhe/Kto. 77656-750

(0 62 21) 41 00 97

c16chris

THE · LAST NINJA

Der Shogun in seiner immerwährenden Gier nach der absoluten Macht, hat die ehrwürdigen Schriftrollen der weißen Ninja – den Schatz der Ninitsu – gestohlen. Ihr Ehrenkodex befiehlt Ihnen, die Tradition der Ninja bis zum letzten Atemzug zu verteidigen.

Mit Schwertern und Karateschlägen geht es gegen kampferprobte Samurais, mit Speeren gegen wildes Getier, mit Kampfsternen werden die Wachen außer Gefecht gesetzt...

Wenn Sie die richtigen Waffen zum richtigen Zeitpunkt finden, haben Sie die Wahl zwischen 60 verschiedenen Bewegungsabläufen.

Sie können nicht versagen, denn Sie sind...

THE LAST NINJA.

Über 1.000 Sprites

FOOD
COLLECT
HOLDING
WOUNDS
POWER
WEAPONRY
THE LAST NINJA

ERHÄLTLICH FÜR
COMMODORE 64/128 CASSETTE + DISKETTE
SCHNEIDER CPC CASSETTE + DISKETTE UND ATARI ST

Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76

VERTRIEB DEUTSCHLAND: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor), Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)
VERTRIEB ÖSTERREICH: Karasoft (Distributor) VERTRIEB SCHWEIZ: Elepro (Distributor)

S Y S T E M · 3